緊急出版！電子遊戯総合誌第二弾増刊号！
EXTRA mag.
エクストラマガジン
特別増刊号
『にょきにょき たびだち編』仁井谷正充社長独占インタビュー
コンパイル○のたびだちー にょきにょきにこめた想いとは
エムツー堀井氏激白！
『アレスタ』シリーズの今後を語る!?
『魔王ゴルベリアス』全マップ掲載！
投稿作品から『アレスタ』まで―
コンパイル『MSXの時代』
M○○仁井谷・ぱっく藤島・じぇみに広野
超ロングインタビュー
コンパイル MSX名作選
メジャー作からマイナー作まで全17本！
BUDRUGA シリーズも網羅!
©D4Enterprise Co.,Ltd.
©M2 Co., Ltd. ／ ©COMPILE-○ INC.

CONTENTS

EXTRA mag.

エクストラマガジン

特別増刊号

SPECIAL ISSUE

表紙イラスト
藤ノ宮深森

コンパイルさんはどのゲームもていねいな作りこみや絵の描きこみで、ユーザー目線が感じられて大好きです。「ぷよぷよ」という大ヒットパズルが有名ですが、『アレスタ』『ザナック』などのシューティング。そしてアクションやパズル、シミュレーションなど様々な名作があります。ぜんぶ出来が良く、面白いです。今回はそれらにスポットがあたればうれしいなと思って描きました。この楽しい仕事をくださったBEEP SHOP様、『ランダー』の監修をしてくださったぱっく藤島様に感謝です。ありがとうございました。

エクストラマガジン EXTRA mag. 特別増刊号

2016年12月10日　初版発行　第一刷

発行人	小林正国
発行所	マイコン&ゲームBEEP(株式会社三月うさぎの森)
	〒348-0065　埼玉県羽生市藤井下組171　電話 048-598-6553
編集人	前田尋之
編集所	株式会社チアソル
執筆	tyr105店員、エクイテス駒林
インタビュー協力(50音順・敬称略)	伊藤隆、クドータクヤ(UNDERSELL ltd.)外山雄一、長野敦也(有限会社エムツー)、仁井谷正充(コンパイル○株式会社)、広野隆行、藤島聡(有限会社フューパック)、堀井直樹(有限会社エムツー)、松下佳靖(有限会社エムツー)
資料協力	ももっち、みぐぞう
協力	おぎゅう行政書士事務所
印刷・製本	株式会社ナポ
JANコード	4589686361026

コンパイル「MSXの時代」

「コンパイル」というメーカーにはどういったイメージをお持ちでしょうか。『魔導物語』や『ぷよぷよ』、そして『ザナック』を筆頭としたシューティングのイメージが強いと思います。

この度小誌「EXTRA mag. コンパイル増刊号」ではMSX時代、しかも初期のコンパイルに注目し特集を行いました。Moo仁井谷氏、ぱっく藤島氏、じぇみに広野氏を中心とした元コンパイルスタッフの超ロングインタビューを初め、『ファイナルジャスティス』から『ブラスターバーン』までの通称 BUDRUGAシリーズのレビュー、そしてコンパイル創立前である「I/O」誌の投稿プログラムまで網羅致しました。

そしてMoo仁井谷氏が現在代表を務められているコンパイル○株式会社とニンテンドー3DS用新作『にょきにょき』にも注目。『にょきにょき』の独占インタビューも合わせてご覧下さい。

MSXで大活躍したあのコンパイルが帰ってきた!

コンパイルスタッフ座談会 前編

コンパイルMSX黄金期を支えたレジェンドたちが集まった! 設立前のアマチュア時代から、躍進期までの「今だからこそ明かすことができる」爆弾トークが冴え渡る、EXTRA mag. だからこそ実現できた、前代未聞・濃密な座談会。

有限会社フューバック　代表取締役社長　藤島聡（PAC藤島）
広野隆行（じぇみに広野）
コンパイル○株式会社　代表取締役社長　仁井谷正充（Moo仁井谷）
外山雄一（※特別参加）
伊藤隆（※特別参加）

—今回はMSXやMZ-80、PC-8001の時代をテーマに絞らせていただきました。いろいろとお話が出ると思いますので、なるべくは載せたいと思います。

藤島　コンパイルの設立当時からPACっていう名前でMSXのソフトからプログラムなどをやらせて貰っています。

広野　プログラムそのものは1975年くらいから覚えだし、1981年から実機を買ってその年の後半には実際にプログラムを行ない、1982～1983年の仁井谷さんに声をかけてもらって、1985年までバイトで電電公社に通いながらポチポチとプログラムを組んでいました。その後、1985年にコンパイルの第二号社員として入社しました。

—1985年で二号社員なんですね?

広野　2か月差ぐらいで新谷さんという奴が最初の社員になっています。

—『ルナーボール』の方ですよね?

広野　そうですね。

外山　僕はコンパイルに1989年に入社して1992年までの３年しかいなかったので、あまりこの場にはふさわしくないかもしれないですが（笑)。

—いやいや、MSXのプログラマーでいらっしゃいますから。

外山　ほかにも『ディスクステーション』のツール周りでちょこちょこ仕事して、ソフトの仕事はほとんどしてないんです。移植をちょっと手伝ったりとか（笑)。

—ありがとうございます。あまり触れられていないコンパイルの設立以前と、あとはマニアな読者様から「MZ-80のゲームが紹介されてない!」という投書が来ても不本意なので（笑）やるからにはやろうといろいろ準備を進めさせていただきました。

広野　コンパイルでなにをやったかというよりもどっちかっていうと、ゲームに携わり方や関わり方の話だと思うんですね。

—そうですね。これまでにもいろいろと雑誌にも出てらっしゃいますが、そういうところではあまり拾いきれていない情報もけっこうあると思いますので、そういった面もできれば残したいという気持ちですね。

伊藤　俺は自己紹介いらないよ（笑)。

藤島　事前にネタは振ったんだけど、『GEIGEKI』（※1）のプログラマーなので……コンパイル関係ないよね?

伊藤　関係ない関係ない。

広野　コンパイルがどうこうって話じゃなくてパソコンでゲーム作ってたっていうのもネタに含まれると思うから。ひとりでコツコツ『グリーンクリスタル』作ってたよね?

伊藤　ああ、作ってたね。『ディスクステーション』の最終号に入った。あとは『笑ゥせぇるすまん』作ってたよ（笑)。

藤島　そうなんだ! それは知らなかった。

伊藤　コンパイルに入ってすぐ『笑ゥせぇるすまん』を作って、そのあと『ディスクステーション』の最終号に。

藤島　『BGV』とかも作ってたよね?

伊藤　『BGV』は『おばけらったーはうす』の一個だけなんですよ。それで『笑ゥせぇるすまん』と『グリーンクリスタル』を作ったあとはPC-9801で3ヵ月ぐらいやって、そのあとゲームギアを担当するんです。それが終わってからスーファミの『魔導物語～はなまる大幼稚園児～』です。

藤島　ゲームギアでは『なぞぷよ』もやってたよね?

伊藤　やってたね。スーファミまでの間に『POWER STRIKE II』（※2）のデモ部分を全部。

—舞台がイタリアで宇宙海賊を滅ぼすみたいな感じのアレですね。

広野　そうそう。データがガクガクするのが嫌だっていうんでちゃんとデザイナーと向き合ったらちゃんと直ったとかね。

—国内で出ていてもいいと思ったんですけどね。

藤島　そこはエムツーの堀井さんに期待しましょう。

—そうですね、これを読んでいる皆様も投書しましょう（笑)。

広野　CDに収録されてるのは6／5で早回しになってるからなんとかならなかったのかなって。

—元がPALなのにNTSCで録ってますからね。ではそういう感じでよろしくお願いいたします。

(※1)『GEIGEKI』
正式名称は『GEIGEKI ゴーゴーシューティング』。プラグアンドプレイ機ながらコンパイルシューティングの遺伝子の流れを汲んでいる本格派シューティングゲーム。このインタビューに興味のあるマニアは見かけたら即ゲットしよう。

(※2)『POWER STRIKE II』
1993年にヨーロッパ向けに発売された『アレスタ』シリーズ。文中にもある通りワイゼン一族は関係無く1930年初頭のイタリア上空で空賊を倒すといったストーリー。完成度は非常に高く国内でのリリースが望まれる。

■ぱっく藤島編『I/O』投稿時代

—早速ですがコンパイルから関係がなくなってしまうのですが(笑)。ぱっくまんという名前で『I/O』に投稿されていたころの環境などをお教えください。

広野　当時の『I/O』といったら芸夢狂人かぱっくまんだと。

藤島　いや、そんなことないですよ(笑)

広野　ほかに誰がいた?

藤島　中村光一さんとか。

広野　でも本数少ないじゃん。

藤島　けっこうあるよ。

広野　あんたはその3倍ぐらい作ってるから(笑)。

伊藤　藤島さんが投稿を始めたのっていくつぐらいなんです?

—ここには中学生と書かれてますね。

藤島　1982年だから14、15歳ですね。広野さんって実名で出てないんだね。

広野　実名で出してた人もいるけどね。なんでそのあと一度も使わなかったペンネームなのかなと思ったけど、当時考えてたとは覚えてないよ(笑)。

藤島　FM-7だかFM-8のやつは関係ないんでしょ?

広野　関係ないよ。『THE おろち』っていうそっくりなゲームが出てたけど、これなんだろうなと思って工学社に報告はしたよ。

—あれは関係ないんですね。

藤島　パクリはパクリで。

広野　いや、当時としては別にパクリでもかまわんのよ。話ぐらいはなんとなく通してくれれば。絵がそっくりだったからさ。

—そうですね。『Oh! FM-7』では「移植です」と書かれていたのですがメーカーは北海道かどこかだったので、みなさん広島だから違うよなと。

藤島　これ自分が出ていたこともあって、広島のパソコンショップとかでよく見かけたゲームが載ってるんですよ。「あれ?」とか思うんですよね(笑)。

広野　第一産業あたりでデモってたのかな?

藤島　子供っていうかみんなマイコンを持ってて遊んでいたので「この子たちのゲームなんだろうな」と思ったら『I/O』に出てて。

伊藤　配ってた?

藤島　配ってたみたい。

広野　覚えてないけどね。

藤島　たぶん、仲がよかった人に「これ遊んでみて」とかって。

広野　『ガンダム』のゲームが載る時代なので権利がどうとかっていうのはほとんどないのね。だから自分が作ったゲームを普通にあげるわみたいな感じだったと思う。まさかメディアに作って配ってたとは思えないから、ロードしたBASICを何番地から何番地までセーブしていいよみたいな話をしたもん。

藤島　このあとにアーバン電子で一緒に会って。自分が居付いてたら広野さんが買い物しに来たんですよ。

広野　ぱっくまんが広島の人間だってっていうのはなんかで聞いてて。細かいファーストコンタクトは覚えてないけど「ああ、そうなん」みたいな。(当時パソコンショップに出入りしていた子供の)人数は20〜30人いたと思うよ。

藤島　とはいえ、いまのゲームセンターにいる人のレベルじゃないよ。

広野　当時、広島市内の電気街をちょろちょろするプログラマーが20〜30、多くて40人とか。レベルの大小の違いまで合わせるともっと増えるかもしれないけど、自分でプログラムを組める人間だとそのぐらいの人数だと思う。だからそういう意味では狭いっちゃ狭いよね。あと徘徊範囲の電気屋さんが3つぐらいあるから、ちょっと離れたところにいる人間

間とは縁が遠いけど、あとのふたつは近所だからけっこう出会うとかそんな感じかな。
—そのうちのひとつがアーバン電子?
広野　アーバン電子、松本電子、Daiichi。
藤島　第一産業のころだね。
広野　いまはエディオンになってるのが昔は第一産業という電気屋さんで、それがDaiichiになって、そこからデオデオになって(笑)。もともとはコンピューターに縁が近いところではあるんですよ。部品屋さんから始まった電気屋なので。私はそのころからは通ってないですが、抵抗とかコンデンサーを売るようなところから始まったらしいんです。だから大きくなっても地下2階にずっと部品コーナーがありました。あの辺の街だとありえないレベルで。電子部品が簡単に買えるっていうのはおそらくほかの街でもなかったから、あそこは局所的に広島に生まれたプチ秋葉原だったと思うね。
藤島　でも福岡とかあちこちにあったよ。
広野　あるとは思うんだけど、すべての県のすべての街にあるわけじゃないから運はよかったかなと。
—普通の商店街でコンデンサーは買えないですからね(笑)。
広野　そうそう。なのでワンボードマイコンが出たころには地下2階の部品コーナーの片隅にマイコンコーナーがあったし、表のショーウィンドウには堂々とベーシックマスターが飾ってあって。いま考えたらすごい珍しいんじゃないかって気がして。
—もうちょっと売れるものをデモで流したほうがいいんじゃないかって(笑)。
広野　ショーウィンドウのなかにベーシックマスターだからね(笑)。で、ベーシックマスターが店内に3、4台並んでてプレイアブルでいじれるようになってた。
藤島　あそこはコンピューターに力を入れてたよね。
—先見の明があったんですかね?
広野　あれで儲かったかどうかわからんよ(笑)。ただ好きだったというか電子部品を扱ってるからそれは当然の結果として「そのぐらい扱うわい!」って感じだったんじゃないかな? だから当時としては140万円もしたクソ高い沖電気工業のif800が置いてあったりとかね(笑)。そのほかにも名前が出てこないようなワンボードのLキットなんちゃら(富士通L-kit8)とか、いろんなワンボードマイコンが置いてあったり。
—そういった意味では恵まれた環境ですね。
藤島　その話は「レトロパソコンの夕べ」みたいな感じでぜひ(笑)。
—そうですね(笑)。
広野　そういう機会があったらちゃんと話すけど、アーバン電子っていつからコンピューター扱ってたか藤島くん知ってる?
藤島　アーバン電子の設立からいるわけじゃないから知らないよ(笑)。
広野　僕もそうだけど、もともとは無線屋だったんかね?
藤島　だから知らないって(笑)。それこそ仁井谷さんに聞いてくださいよ。
広野　まあ、話を戻すとアーバン電子もコンピューターを扱ってて、自分でプログラムを組むような人間がウロウロしてるところだったんです。
藤島　それってもっと後でしょ? 第一産業の時代ってMZ-80KとかMZ-80Cのころで。
—『I/O』に投稿されているのはMZ-80Bで掲載されていますが最初に買われたパソコンは?
藤島　MZ-80Bですね。
広野　この人、のちにMZ-2000相当に改造してますよ。
—なるんですか?(笑)。
藤島　なりますね。あちこちがいろいろと出してたもんね。(※3)
—MZ-2000の下にパコッと付けられる16bitボードみたいなのを見たことがあるんですが。
藤島　あったあった。16bitとはあんまり関係ないね。
広野　MZ-80Bは知らないけど、MZ-80KのPCGなら一瞬だけ持ってた。
藤島　ああ、はいはいはい。
—ペンネームが「ぱっくまん」というのはやはり『パックマン』がお好きだからということで?
藤島　緑とか赤色の貯金箱なんですよ。子供のころにめちゃくちゃ好きで集めてて。
広野　ゲームの主人公ロボットみたいなやつよね?
伊藤　合ってるけど(笑)。
藤島　……なんて言えばいい?(笑)。
広野　まあ、なんとなくイメージは共有されてると思うから(笑)。あれがパックマンっていう名前だったの?
藤島　そうそう。子供のころ銀行に行って1000円とか貯金すると配ってたの。そういうのをあちこちの銀行で集めてて(笑)。
広野　いっぱい持ってたんだ。ゲームの『パックマン』とは無関係にそういう名前だったんだ。
—参考にされた資料と見るとアーケードゲームが挙がってますね。
藤島　あんまり見たくないです(笑)。
広野　ちなみに昔、パソコンサンデーで取材されたときに……。
藤島　だから!! この人、本当に余計なこと言うよね(笑)。
広野　言っちゃいけないパターン?
藤島　いや、別に(笑)。諦めてますから言っていいですけど。
広野　移植で(局所的には)有名人だったからパソコンサンデーが取材しに来たんですよ。
藤島　いまだとそうでもないけど当時は(マイコンを)扱ってる子供が少なかっ

たからね。

広野　ただ、取材してきた人がなにを勘違いしたのか「『ぱっくまん』という名前は『パックマン』が好きだったからですか?」って何度も聞いてるんだよね(笑)。

藤島　そうだっけ?　ぜんぜん覚えてない。

広野　あなたがそのときに否定してたじゃない。ただ、貯金箱だっていう説明をしてるかは知らないけど、あの『パックマン』じゃないんだってことはなんとなく覚えてたね。テレビの人は『パックマン』だと信じ込んでたからさ。あれを見て、テレビって向こうが決めたシナリオ通りに取材しようとするんだなと思ったんだよね。時代は離れるんだけど、そこから10年ぐらい先にコンパイルがまた別の番組で仁井谷さんと私を呼んだときにはオタクをある種の方向性で扱いたかったんだろうなと思うんだけど、リハーサルのときに私がちょっとはっちゃけちゃって。それのせいでベクトルが変わって「本番はそっちでいきましょう」ってリハーサルとは違う方向の話になって、最初に決めたシナリオどおりになにがなんでも番組を作るわけじゃないんだなと。それで番組作りって人によるんだなと思えるのはいい経験でした。

伊藤　僕がいたころなんで1990年ぐらいのころですよね。

藤島　『シューティングゲームサイド』に載っていた広野さんのインタビューってご覧になりました?

—ええ。

藤島　あれってインタビューの方が一言書かれていたらそのあとに広野さんの文章がブワーッてなってるじゃないですか?　ああなった理由がだいたいわかっていただけたかと（笑)。

—その分の内容を本誌で分厚くしようと思っておりますので（笑)。

広野　情報ってここで話さなかったらその情報が僕の脳内で記憶されてるだけで死んだらそれまでだから、出しておけば必要な情報は残るだろうと。不必要ならカットされて闇に葬られるだろうから、とりあえず出すだけ出しておこうかなって。

—（笑)。そういえば『クレイジークライマー』ってたしか1982年の末ぐらいに『I／O』が『パックマン』を『パックンボーイ』にしたりとか、タイトルを変えたと思うんです。そういった流れを藤島さんも受けていたと思うのですが、作られた側としてはなにかありましたでしょうか?

藤島　いや、ぜんぜん特には。そういう意味では著作権とか気にしてた時代じゃなかったし、パクって設けてやろうっていう意識もあったわけじゃなかった。ファン活動っていうか同人誌に近いよね。

広野　そうそう。『(機動戦士）ガンダム』とか『(伝説巨神）イデオン』って平気で載ってるけど別に「パクってやろう」ってものはない。むしろ「好きだから作ってみました。どう面白い?」っていうね。

藤島　たぶん雑誌自体もそんなに数が出てるわけじゃないんで、目を瞑られてたのかなって。それでもやっぱりゲームが流行ってくるとまずいということでソフトを売る側として名前を変えたということですね。

広野　社会全体の著作権意識も高くなっていったんだろうね。仮にいま小さい市場が立ち上がったとしても『ガンダム』なんて名前を使ったら小さいうちからすっ飛ばされちゃう。いまだったら芽が出た時点でなんか言ってくると思う。だからまだあのころは緩かったんだろうね。

藤島　緩かったというかいまはネットでの広がり方も早いからね。

—この『クレイジークライマー』ですが、4・6・8キーだけでゲームができるっていうのはすごい画期的だなと思います。

藤島　逆に本物のツインレバーではできなかったのでね（笑)。技術的な問題だよね。BASICだったし。なんていうか、本当に「作ってみました」って感じの出来で。

広野　私の記憶が正しかったら、藤島くん思いっきり自虐してなかったっけ?

ビルを登ることが何の得になるのでしょう……。お金をもらえるわけでもなく、人々の役に立つわけでもない…。ただ自分の命を冷や冷やさせ、そして落としていくだけです……。

しかし、あなたは登ります。意味がなくてもとにかく登ります。きっと、あなたはきちがいなのでしょう。それではあなたもキチガイになってビルに登ってください。

1. ゲームの説明

11月号で誰かが言っていました。「合計16個のキーを動かせるでしょうか」と。しかし16個も必要ありません。無理にそのままにすることはないのです。このクレイジークライマーでは、なんと片手で塩せんべいを食べながらでもできるよう、なんとキーはたったの3個にしてあります。

人間は、テン・キーの4と6で左右に動き、8で上へ登るのです。すごい！『これでは簡単すぎるではないか。』ですって?。いえいえ、それなりの工夫はしてありますヨ。

ゲームセンターにもこれと同じ名のゲームはありますが、同じような態勢で同じように登るというだけで、かなり違います。まず窓が閉まりません。落ちてくる物しかありません（本物でいうとしらけコンドル、おじゃまMANなどは出てこないのです)。

しかも何でも当たると落ちてしまいます。屋上までいくと、ヘリコプターを捕まえなくても誰かがはしごを下ろしてくれます。人間の足が動きません。登り方も違います。

280

さて、落ちてくる物ですが植木ばち、鉄鋼その他いろいろあります。特にインベーダー、ギャラクシアン、パックマンとオバケ、クレイジークライマー（自殺する）と特別出演のゲストも取りそろえております。

RUNさせてしばらくすると画面が出てきます。説明を読んだら、Sキーでスタートです。快い(?)音楽と共にゲームがスタートします。さあ、ここからはあなたの世界です。

窓と窓に手をはさんでは登れず、両手が窓にしっかりかかった状態でこそ登れます。というのは本物が手でつかまって登るのに対し、このクライマーは吸盤を手足にくっつけており、それで登ります。よって窓にはひっつかず、壁だけつくのです。

エネルギーがあり、1階（?）登ると2増えます。登らないとどんどん減って、0になると落ちてしまいます。

クライマーは3人いて、10,000点で一人増えます。

障害物は全部で10種類。10面目まで違うパターンと音楽で楽しめます。10面目を越すと、ずーっと10面目が続きます。

戦い終わって、ハイ・スコア5位以内に入っていると名前がかけます。テン・キー4と6でカーソルを左右に動かし、SPACEで記入してください。BGMがいいでしょ…

BASICでメインが書かれていて、登るとき、落ちるとき

これのちょっと前にPC-8001でもっとすごいのが出てたのに「こんなので……」みたいな感じで。あっちはマシン語だったしね。

―これは追伸のところに「プログラムリストをプリンタで取らせてくれたアーバン電子のみなさま、(略)にお礼を申し上げます」と。

広野　ちょっと見せてね。これは本誌じゃないのか。

―そうですね、これはMZ-80Bにまとまっているものを。

藤島　ああ! 『MZ-80B 活用研究』だ。

―この後も『ファイナルジャスティス』とか『ガルケーブ』など藤島さんの作品には当時としては珍しいネームエントリーが出てますが、やはりアーケードゲームがお好きだからという形で?

藤島　ネームエントリー好きだったんですよ。

(※3)MZ-2000相当に改造
『月刊I／O』1982年9月号に「80B→2000コンパチ・ボードの作成」という記事が掲載されておりました。

■ぱっく藤島編『ドンキークライマー』について

―『MZ-80B活用研究』に掲載されていた『ドンキークライマー』ですね。けっこう独自性が高いゲームだと思うのですが、『ドンキーコング』と『クレイジークライマー』っていうふたつの作品を足したようなタイトルにされたのは何か理由があるのでしょうか?『ドンキーコング』でも『クレイジークライマー』でもないゲームだと思うのですが……。

藤島　ぜんぜん覚えてないですね……。

広野　なんでドンキーにしたんだろうね?
語感としてドンキーを言いたかったのかな。

藤島　わからないねえ……。

―時期的に前後するかわかりませんが、タイトーの『ジャングルキング』の3面ですよね。

藤島　『ジャングルキング』の後なんですよ。まあ、誰でも考えられたことで(笑)。

広野　でもこの画面のゲームってほかに見たことがないよ。だから独自性は十分だと思うんで、逆に言うと『クレイジークライマー』は残ってるけど『ドンキーコング』はどこから出たのかなって。

―上から岩が転がってくるから『ドンキーコング』なんですかね?

藤島　どうだろう(笑)。

MZ-80B
DONKEY CLIMBER
《ドンキークライマー》
■ぱっくまん

CRAZY CLIMBERは仕事を終えた。しかし、CRAZYがCLAZYになっていたため、死んだあとも多くの人からけなされていた。そこで作者は、これは危い! と思いCRAZY CLIMBERの親友DONKEY CLIMBERを呼んだ。CRAZY CLIMBERは腕が強いが、DONKEY CLIMERは足が強い。そこで山登りに挑んだ。頂上にたどりつくまでに何が起こるであろうか!

ゲームの説明

このゲームのキー操作はちょっと難しいので、しっかり読んでください。操作は図1に示しますが、ここで一応説明しておきます。まず、行動範囲があり、この間を [7] と [3] のキーで動かします（図2-1参照）。[5] のSTEPというのは移動ではなく、"進む"ということです。早い話がこれによって、画面上スクロールして高さがあがり、得点が上がるのです。

[8] のJUMPというのは、真上にある期間飛んでいるということです。このキーと [7] を同時に押すことにより、前にジャンプすることができます。このジャンプにより、行動範囲をはみ出したら、行動範囲に入るまですべり降ります（アーバン電子のK君がこの設定を聞いて笑った）。

このCLIMBERは顔などをちょっとやそっとぶつけても死にませんが、足を（一番重要な部分）をぶつけたらころがり落ちます（図3）。

障害物は6種類あり、図4の4つが決まって出てきます。2面目からJUMPER、6面目からACOVYNA。

BALL、SPEAR、BARRIER、RISERを切り抜け、HIGHが220ないし221になると場面が変り、頂上に着くシーンが現われます。これはDEMOなので、だまって見ていましょう。頂上に着くと万才をして、CRAZY CLIMBERにも出てきた例のはしご部隊がはしごを降ろしてくれます。

これで一面クリアです。一面ごとに違った音楽が流れます。また13面をクリアした後は、ずっと13面が続きます（不吉だと思わないでください）。

人間は一万点で1人増えます。エネルギーはある程度経つか、JUMPすると1ずつ減ります。人間が1人もいなくなるか、エネルギーが0になるとゲーム・オーバーです。

戦い終わって、また例のワンパターンで名前を書きます。いままでと違うところは、BGMがかっこよく、一連の音楽になっています。しかも、カーソルの移動する速度が少し早くなっています。また、[A] の方に突っこむと [END] の方へ、[END] の方へ突っこむと [A] の方へ出ます。もちろん、5位以内に入ってないと名前は書けません。

297

■ぱっく藤島編『DAN GAME(PART1)』について

—あともうひとつ『DAN GAME(PART1)』というのが載っていまして。

広野　何本載ってんの（笑）。本当に藤島無双。

藤島　いやいや、それだけで許してもらえるのがまだいいかなって。

伊藤　全部で何本ぐらい出したんですか?

広野　『I／O』で20本ぐらい発表してたよね?

藤島　そんなにあったかなあ。違う名前で出てるものもあるんではっきりわかんないですね。

—違うのもあるんですか。

広野　編集のほうから「同じ人がいっぱい出してるとかたまったりするから、わざと違う名前にしてくれ」とか?

藤島　後期は同じ本にひとり一本しか載せないっていうコンセプトがあったので、たとえば芸夢狂人さんや中村光一さんも違う名前で出してたんじゃないでしょうか。

—そうだったんですね。ということはぱっくまんというお名前で掲載されているよりももっと多くの作品が世に出ていると?

藤島　どうだったっけな……そこまでじゃないと思うけど。

広野　同じ作品でも移植で名前を変えたりとか?

藤島　移植は作ってないもん。

—DANが主人公であるというのは今回が初と書いてありますね。「ついに出ました。『I／O』読者が待ちに待ったDANのゲームが出たのです」と。

広野　それは間違ってないね。DANは『I／O』の顔であるし作者のきむらしんじさんが亡くなったあとも20年ぐらいずっと背表紙を飾ってたのにゲームはほとんど出てない。

—デービーソフトから『キムキムダンダン』の1と2がX1で出たぐらいではないかと。

広野　あの方って1980年代前半ぐらいで亡くなってなかったっけ?

藤島　いや、俺はぜんぜん……。

広野　逆に言うとなんであの人が描いたDANがずっと『I／O』の背表紙に載ってるんだろうなと思って。

藤島　なんかツテがあったんでしょうね。

広野　ついでに言うと月刊誌のほうにも載ってるから後期になると本がどんどん潰れていくのよ（笑）。アナログな版がだんだん痛んできてるんだろうなと思って。

—今回なぜオリジナルではなくこのDANを起用されたのかが気になっているんですが（笑）。

藤島　30年以上経ってそんなこと聞かれるとは夢にも思わず（笑）。

広野　当時は単純に「DANを使おうかな」と思ったんじゃない?

藤島　そうでしょうね。

広野　『DAN GAME』ってどんなのだったっけ?

藤島　単なるドットイート。

—「DANは『I／O』編集部から命令され、道に落ちている四角を拾うことになった。しかし昨日の痴漢がバレ、ふたりの警官が捕まえよう追ってくる。また、ときどき女の子が横切るので女に飢えているDANは痴漢をすればエネルギーになるのです」と。

伊藤　あっはっはっは（笑）。

藤島　まあ、そんな感じですね。

広野　『パックマン』みたいなものか。ただ、パワーエサが移動してるような?

—女を捕まえても点が入るだけで警官に逆襲とかはできないですね。

外山　本当に編集部から言われたわけじゃなくて、ご自分でDANのゲームを作ろうと思われたんですよね?

藤島　もとはね。

—このストーリーは編集部が?

藤島　そうかもしれない。さすがにそれは書いてないような（笑）。

広野　中学生が考えるにはちょっとハードだよ?

藤島　いやいや、中学生だからこそ考

MZ-80B

DAN GAME (PART1)

■ぱっくまん

ついに出ました！I/O読者が待ちに待ったDANのゲームができたのです！君はDANをどう操るか！DANを殺すも生かすもあなたしだいなのです。

GAMEの設定&説明

DANはI/O編集部から命令され、道に落ちている"□"を拾うことになった。しかし、昨日の痴漢がバレて2人の警官が捕まえようと追いかけてくる。また、ときどき女の子が横ぎるので、女に飢えるDANは痴漢をすればエネルギーになるのです。

さて、あなたもこの「DAN」になってみましょう！

DANは図1の4つのキーで上下左右に動きます。警官2人が追いかけてくるので、捕まらないように逃げて"□"を取っていってください。また、ときどき女の子が横ぎるので、痴漢して(?)ください。BONUSになります。"□"を全部取ると1面クリアで、次の面が続きます。

3回捕まるとGAME OVERですが、5,000点を越えると1人増えます。

また、2面クリアするごとにコーヒーブレイクがあります。そのDEMOは……ムフフ♡ まァ楽しみにしてやってみてください（しかし、中2がこんなものを作ってもいいのだろうか……）。

GAME OVERになってハイ・スコア5位以内に入っていると、NAMINGができます。さてお立ち会い！これはいままでのワンパターンとは違います。アプリケーションの「music」の全パートをBGMに、2と8でアルファベットを決め、イニシャルでもなんでも3文字入力をするのです！（GALAGA式）。

あっそうそう。RUNするとイニシャライズのため少し待ち、DEMOの途中に好きなキーを押し、HI-SCOREが表示され、もう一度押すとゲーム・スタートです。

図1　キー操作

プログラム&Little Bug

フローチャートを図2、どこで何の処理かを表1に示します。

Little Bugとは小さな虫のことですが、これはときどき"□"が"コ"に化けたりすることです。これを取っても内容は無事だったということで得点になります。

また、途中での処理速度をあげるため、仮想画面を3枚持っています。スタート時のREADY！が表示している間にこれらを処理しているので、READY！状態が少し長いと思われるかもしれません。しかし、あきらめてください

313

えるので女に飢えているDANは痴漢をすればエネルギーになるのです」と。

資料提供：みぐぞう

えるかもしれない。

広野　でも妙に辻褄が合ってるじゃん。

藤島　辻褄が合ってるっていう意味では違うかもしれないっていう。

―ここに「2面をクリアするごとにコーヒーブレイクがあります。そのデモはウフフ。まあ楽しみにやってみてください。しかし中二がこんなもの作っていいのだろうか」って書いてありますが、もしかすると藤島さんの考案で?

藤島　覚えてないねえ……。

―コーヒーブレイクのデモがすごいというような感じで書かれていますが?

藤島　すごくはないよ（笑）。

―「デモが広まれば広まるほど僕の清純なイメージが崩れていく」と書かれておりますね（笑）。

広野　とはいっても大したことはできないはずだしね。

藤島　ペロッと一枚絵が出るだけなんだけど、文言がどっちかっていうとアウトとかそっちのノリに近い。

―コーヒーブレイクは2070行からですね。

広野　BASICで書いてあるね。

―2400行までがコーヒーブレイクなのでグラフィックを描いて音楽が流れるという形ですね。

広野　さすがにリスト見てバレるようなものではないよね。

藤島　いや、バレちゃうよ。

広野　じゃあ読めるんだ。

―これは参考としてナムコの『ワープ&ワープ』の爆弾面のような雰囲気がありますが『ギャラガ』も入ってますね。

藤島　いやあ、さっぱりわからない（笑）。書きたかったから書いただけだと思うんだけど。

広野　警官に捕まったあと逆襲するとDANが二人組に……なるわけないか（笑）。

―MUSICの全パートをBGMに2と8でアルファベットのイニシャル3文字入力するのがギャラガ式ということでここが『ギャラガ』なんですかね?

藤島　これもネームエントリーがあったんだ。なんで真似したんだろう（笑）。

―あとは追伸に「クレイジーのスペルを間違えたのは僕だけではない。『マイコンゲームの本1』P.182見ろ!」っていうのが（笑）。

広野　RとLを間違えてるやつだよね。どっちが正しいか一瞬悩んじゃったんだけど（笑）。

藤島　スペルミスやら文語を間違えてるのは山のように。

広野　最近だと『ザナック』も“AREA”じゃなくて“ARER”になってるのを見たんだけど（笑）。

■ぱっく藤島編『CLEAN CLIMBER』について

―続いて『マイコンゲームの本4』に載っている『CREAN CLIMBER』につきまして、これがランダーの初出だと思うのですが。

藤島　そうですね。

―このあとに「クライマーシリーズ」が3本続きますが、これでいきたかったというものはあったのでしょうか?

藤島　というわけでもないですね。

広野　要素の寄せ集めかもしれないけど完全にオリジナルだったんじゃない? きっぱりとオリジナルと言い切ってた気が。

藤島　言い切ろうが言い切らなかろうがあんまり変わらないような気がする（笑）。

広野　そのあとに出番のないダストンとビューティーを出すんです。

◆

―この真っ黒なランダーはご自身で描かれたのですか?

藤島　そうですよ。これは間違いないでしょうね。「スイングくん」のときはピンクだったような。

広野　この当時は青くなかったんだね。

藤島　しかしこういうパッケージが載ってる画面写真も画面を直接カメラで撮ったやつなんだよね。

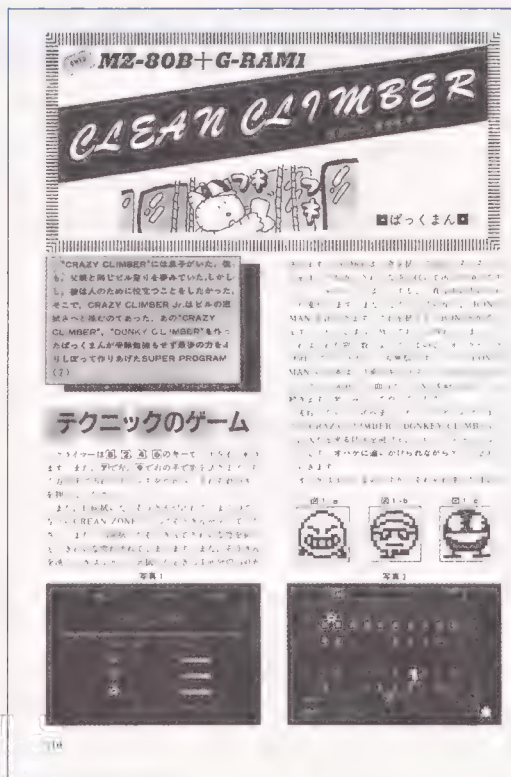
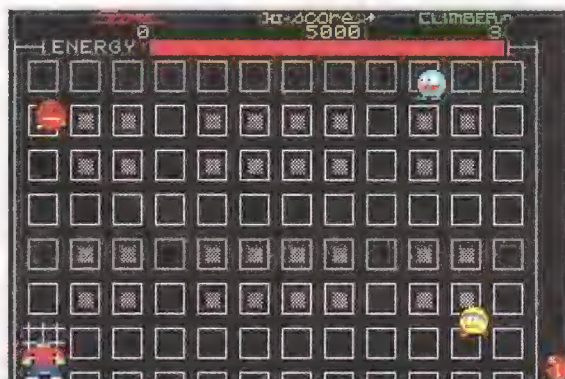
広野　機材がないしね。

MZ-80B+G-RAM1

CLEAN CLIMBER

■ぱっくまん■

"CRAZY CLIMBER"には息子がいた。彼も、父親と同じビル登りを夢みていた。しかし、彼は人のために役立つことをしたかった。そこで、CRAZY CLIMBER Jr.はビルの窓拭きへと進むのであった。あの"CRAZY CLIMBER"、"DONKY CLIMBER"を作ったぱっくまんが受験勉強もせず最後の力をふりしぼって作りあげたSUPER PROGRAM (?)

テクニックのゲーム

■ぱっく藤島編 作曲活動について

—作曲もやられたということで「ドンキークライマー」「DAN GAME」のスタートミュージックの作曲というか、その後も作曲を?

藤島　作曲というか一音のメロを流してるだけですけどね。

広野　MZ-80Bは音源チップ載ってないですから、CPUでボードをデデデっと叩いて音程を作るぐらいしかなくて。プとかポは出せるけど、タラララララっていうメロディの音は出せない。

藤島　CPUはそのまま占有しちゃうんでね。

広野　そういう意味じゃ当時のPC-8001もそうなんだよね。

—ビビビっていう音ぐらいしか出ないですね（笑）。

藤島　あれはがんばってBEEP音を出してたね。

広野　あとは強引に ON・OFF したりして音程を作ったり。そういう意味ではMZ-80Kよりも劣ってるよね。あれは音楽演奏できたんだから

◆

—文中に出てくる「TAF」というマイコンサークルは藤島さんがやられたマイコン少年の集まりのようなものでしょうか?

藤島　それに近いですね。

広野　集まりというほど集まってたっけ?

藤島　同人誌を月に一回つくって会員の人に配るようなサークルだったんですよ。

広野　たしか当時のTAFで「TAFの目標はなんだ?」みたいなクイズが載ってて。もうひとつは「3と4ってなんでしょう?」っていう一種のヒントみたいなクイズも同時に出てたんだけど誰も答えられなかったと思う。TAFって「Three And Four」なのよ。それはなにかというと聡なのよ。

—ああ、3と4で。

広野　3（さ）と4（し）で聡だから「Three And Four」でTAF。

藤島　ああ、そうなんだ!

広野　本人が忘れるなよ、お前が考えたんだろうが!（笑）。それでTAF。

藤島　たぶん同じ名前の友達が何人かいて。

—聡くんの集まりみたいな?

藤島　そうそうそう。

広野　だけど当時はさすがにTAFの語源を見抜いた人はいなかったような気がする。

藤島　へえ、知らなかったな。

広野　知らなかったじゃねえよ（笑）。

藤島　普通は忘れるでしょう?

広野　忘れないわ!

■ぱっく藤島編『肉シャツのXXX』について

一次は『肉シャツのXXX』シリーズを。ここに「Nさんが『肉シャツ』とあだ名をつけたYくん」とあるのですが、このYくんというのは……？　差し支えのない範囲でお答えいただければと。

藤島　いやあ、覚えてない。Nさんは仁井谷さんだけど。

広野　肉のシャツって何なんだろ？

藤島　いま考えても意味がわからないね。

広野　意味はないと思いますけど。

一肉シャツくんとウンコしか出てこないというゲームをどういった経緯で？（笑）。

広野　下から崩すゲームで反撃でウンコが落ちてくるんだっけ。

一そうですね。それで目をつぶすとクリアという。

藤島　元ネタがあるんですよ。仁井谷さんが作ってる冊子にMZ-80Kかなにかで作ったのを意識して。

広野　元となるゲームがあるんじゃなくて、先にMZ-80Kで作っててMZ-80B版を作ったと。

藤島　曲は表彰式でよく使われる「見よ、勇者は帰る」を普通に入れたときに間違えて入力して鳴らしたのが面白かったんでそのまま使った。

広野　間違えたのが面白いからそのままっていうのはよくあるパターンだね

一肉シャツのデザインがすごくカッコいいですよね。ちょっと凝っているような気がするんです。『E.I.』や『ファイナルジャスティス』を見ると自機のデザインが一歩抜きんでたデザインだと思うのですが、なにかこだわられていたのでしょうか？

藤島　こだわってたのかな……よく覚えてない。でも『E.I.』はメッシュで影を出そうとして失敗してるんですよね（笑）。

●肉シャツとは——。
一見、地球の人類のように見えるが、実はある惑星から来たといわれている。髪はざんまりを好み、大変太っている。これより肉のシャツを着ているように見え、『肉シャツ』という名はここからついたものである。
目がたいへん強く、白目と黒目をいつも変えるというクセがある。黒目のとき目を攻撃されると目をつぶるが、白目のとき撃つと目を両方あけてしまう。
いろいろかきならべたが、結局はNさんが『肉シャツ』とあだなをつけたY君をモデルに人工的に作ったものだといわれている。

遊び方

リストを入力してチェック・サムを確認して[illegible]番地へジャンプさせてください。まず、デモが出ます。[illegible]

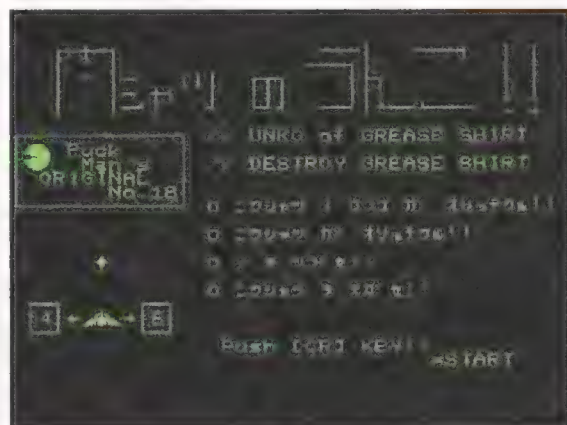
プログラムについて

写真1

写真2

116

◆

一話はずれますが中村光一さんとかは『I/O』にプログラムが載るとめちゃくちゃ儲かったみたいな話をインタビューで読んだことがあるのですが。

藤島　広野さんもわかると思うけど、原稿料はページ4千円だったっけ？　だからみんな一生懸命ダンプリストとかアセンブラソースにしてページ数を稼ぐっていうことをやってたんだけど。

広野　そうなの？　わりと原稿料になるんだ。

藤島　それよりもテープの売り上げの印税っていうものがかなりデカかったです。
―1本で3200円とかですよね。
藤島　でも『モンスターパニック』で出たでしょ?
広野　うん。まあ、あれでFM-7の外付けFDDを買ったぐらいだから、10万円ぐらいは儲かった。
藤島　いや、もっといってるんじゃない?
広野　逆に言うとそれ以上の贅沢はできんかったから、大したものを買ったわけではない。
藤島　あのテープってユーザーに売れてるから印税が入ってくるというよりは、いろんなパソコンショップとかに何本かずつ出荷されてたので、そこで売上があったんだろうなと。
―エニックスだと1本当たり10%って言われてますね。
藤島　エニックスとアスキーは破格だったんですよ。

■じぇみに広野編『モンスターパニック』について

―広野さんといえば『マイコンゲームの本4』に『モンスターパニック』が掲載されていますが、PC-8001ユーザーだったのでしょうか?
広野　はい、PC-8001でした。
藤島　でも本人が言わないと広野さんってわかんないですよね?
―そうなんですよ。ハンドルネームが「RUN」になってるのはなぜでしょうか?　いまも使われている「じぇみに」とはまったく繋がりがないように思えるのですが。
広野　なぜその名前を使ったのかすらまったく覚えてないんですよ。
藤島　人には「覚えてないのか!」って言う癖に自分では覚えてないって（笑）。
広野　いや、キーとなるものがあれば覚えてるんだけど、なんでこの名前を使ったのか……キーがないんだもん。もうちょっと意味がありそうな文字列だったらわかるけど、RUN……実行?って感じで（笑）。当時でも「じぇみに」ぐらいは使ってるはずなのになんでそうじゃないんだろうって。
藤島　エロ漫画かなんかにそういうキャラがいたとか?
広野　ないない。
藤島　この人はエロ漫画っていうか昔のギャル系漫画とか大好きなんですよ。
広野　でもこんなキャラクターいないよね、俺は知らないもん。ちなみに『I／O』系に載ったのは後にも先にもこれ一本しかない。そのあとはコンパイルに入ってぼそぼそやりだしたからそれどころじゃなくなったし。『TRON』とかでやってる陣取りゲームは作ってたけど、あれは人にやらせられるレベルのものじゃないよね。相手が人工知能を積んでなかったら複数人プレイでない限りゲームとして成立せんもんね。
―1970年代にセガから出ていた『クラッシュコース』やアテナの『ウィッツ』なども『TRON』のように線を引いて相手を倒すゲームですね。
広野　そういったコソコソしてたものは作ってたんだけど、投稿レベルというとほとんど作ってない。雑誌『RAM』だったと思うんだけど『万引き少年』のPC-8001版移植を作ったんだけど「移植だから名前は載せないよ」って言われて門前払いを喰らった覚えはある。
藤島　『万引き少年』ってなんですか?
広野　もとはMZ-80Kだったと思うんだけど、オールBASICで作られた『万引き少年』っていうゲームがありまして。
藤島　それ当時ハドソンとかが売っていたゲームじゃないですかね?
―ハドソンので知ってるのは学校から抜け出すゲームと、先生になってカンニングを注意するっていうゲームが。
藤島　ああ、あったあった!
藤島　『エスケープ大作戦』の1と2かな?
―あっ、そうですね。
広野　『万引き少年』は『RAM』にBASICのリストが載ってて。ゲームとしては陳列棚が三段ぐらいあって、周りを警備員がうろちょろしてるなかで主人公を操り、警備員がいない列に行って商品をほっほっと盗んで、店の商品を全部盗んだら勝ちっていう。
―勝ち（笑）。
広野　逆に途中で見つかっちゃうとわざわざ敗北デモが流れて終わるっていう。
藤島　あのとき『万引き少年』ゲームって流行ってたよね?　みんな知ってたと思う。
広野　MZ-80K版をPC-8001で忠実に移植したんだけど、言語系が違うからものすごく組み換えたけどね。個人的にはかなり労力はかけたんだけど、でも移植だしっていうことでアウトでした。
―けっこう厳しいんですね。
広野　ほかにも『チクタクバンバン』のPC-8001版も。誰かが欲しがったからなんとなく作ったんだけど、これは別にどこかで出たわけではないしね。
―作って見せて終わりと。
広野　うん。それ以上はどこにも展開せずと。あれはそもそもどこかが権利持ってたと思うし。
藤島　いやいや、権利持っててなんか作らないって時代じゃなかったでしょ（笑）。
広野　とは思うけどね。だけど「どっかから出てるからこっちも出しましょうよ」って言っても「もうすでに出てますから」と言われて終わりな気がする。ほかにも

オールBASICで索敵ゲームみたいなのも作ったには作ったんだけど「どこから出したっけ?」って感じだし、自分でもそんなに面白くなかったから結局お蔵入りとか。だから作ってるだけだったらもうちょっと作ってるんだけど、実際に出して載ったのは『モンスターパニック』だけ。

藤島　索敵ゲームって『レーダーワン』ね。

広野　そうそう。

—FM-7で出た『THE おろち』はまったく無関係で、勝手にやれたと（笑）。

広野　それはそれで向こうが仁義を通してくれるんだったら別に構わないし、それに関してはなんとも思ってないですね。そのあとは知らない。単にひっこめただけかもしれない。

◆

広野　個人的にちょっと聞いてみたいことがあって。FM-7は左右のキーが何であったかで記録をとってたんだけど、いまそのキーを押してるかどうかの情報がとれないハードだったんですよ。

—BREAKキーだけですよね。

広野　そう。だから2、4、6、8キーで操作してBREAKでなんかして、しかも操作したあとに5キーで止めなきゃいけないっていうゲームがほとんどだったんですよ。あれってキーを押しっぱなしだったらリピート信号が来るので、押しっぱなしかどうか判定できるはずなんだよね。だからリピート信号が来なかったから実際にはキーを離したと判断して、0.5か1秒ぐらいに止めるっていうことをやったら多少は操作系のアクションゲームが出来たんじゃないかなって思ったんでBASICで自作したんですよ。その程度のことを誰も考えつかなかったとはないと思うんだけど誰もやってないっていうことがいまだに疑問なんですよ。

—『ドラゴンスレイヤー』とかはキーを入れると押しっぱなしになってしまうので、押したら一歩動かすっていうシステムで。たとえば『ウットイ』は「4キーを押しました」っていう命令が認識されっぱなしで左に歩きっぱなしと。

広野　だからさっき言ったように押しっぱなしかどうかぐらいは瞬時じゃなくとも0.5秒後ぐらいだったらリピート信号で判断できるはずだから止めることはできたと思うんだよね。

藤島　ぜんぜん関係ないけどPC-9801のキーボードもインテリジェントで似たようなものになるかな?　だからキーを押してリピート信号が来る、来ないっていうのをフックしてずっとテーブル作って、押されてるか押されてないかっていうのをなんとなく判断して、さらにそれで押しっぱなしになってるとキーのリピートを独自にかけてやるから、普通だったら「テテテテテ」ぐらいしかリピートしないものが「テケテケテケテケテン」ってリピートするようなフックモジュールだったら作ってるよね。だからそういうのが作れなくはない。

広野　ものすごい乱暴な発言をすると、当時の人間はFM-7のキー操作をもうちょっと改善してもいいと思える奴はいなかったのかって。

藤島　リピート信号は間違いなく来るの?

広野　BASICでテストプログラム作って

プロローグ

「だ・だまされた！」…ここは惑星カナル，俺はここの有人惶星間監視所のガードに雇われた．仕事の内容は監視所に近寄ってくるヘビを追っぱらうことと言われ，蛇ぐらいならとたかをくくっていたのだが…．なんなんだ，こいつらは！　やたら頑丈で直撃をくらっても死にゃしねえ！　口の中を狙えばいくぶんダメージを受けるようだが，それにしたって一匹やっつけるにゃうんざりするほど撃たなきゃならん…．おまけにこいつらは火を吹いてきやがるし，だいたいヘビどころか，ワニだのカメだのカニだのなんやわけわからん物だの，無茶苦茶なもんがにじり寄ってきやがる．さっさと地球へ逃げ帰っちまいたいが，契約を果たさなきゃ迎えの船も来ねぇし…．こうなったら，うだうだ言っていても仕方がねぇ…やるしかない！　そろそろ来やがったぜ！　俺は唯一の武器の減速レーザーブラスタを構えた…．

写真1

写真2

使い方

BASICにより，画面幅とカラーモードの設定およびハイ・スコアの消去を行なった後，マシン語をCALLしています．したがってこれらを人間が設定してやればモニタから，G9700でスタートできます．データが9000H～96DEH，プログラムはメインが9700H～A067H，サブルーチン群がA100H～A562Hまでです(つまり全体の5.5Kバイト中⅓弱の1.7 Kバイトがデータなのです．恐しい…)．

32KRAMが必要ですが，ない人は16K用プログラムに変更してください．やり方ですが，10行の頭をそれぞれCFFF，D700にした後，BACICの20行に1度，60行に3度出現するZ1を16384増やしてください．それぞれ値が違うので注意(&H4000増やしたわけです)．そして160行のPOKE&HA658をE658に，170行のPOKE&HA645をE645にしてください．

マシン語は16KのときはD000から入れてください．そして，その後の変更点を表1に示してあります．全部で291箇所あり，どれも元のデータを&H40増やすだけなので，簡単なBASICプログラムでサポートすれ

102

たらちゃんと止まったから来るのは間違いない。

藤島　BASICで別のところでリピート信号を作ってるということはないのか。リピートを作れるネタがあるんだったらできるもんね。

広野　当時から不満だったんだけど、だからと言って富士通の人間に言う話でもないし、言われても困るだろうし（笑）。じつは僕が知らないだけでFM-7でキーを離したらちゃんと止まるアクションゲームがあったのかなと思って。

—だいたい押しっぱなしか、一歩だけ動くっていう二択でやってると思んですよね。アクションですとキーが入りっぱなしという（笑）。

藤島　キーONしか来なかった?

広野　そう。

藤島　そうか、PC-9801のインテリジェントはキーONとOFFがある。

広野　だからFM-7ではキーを離したかどうかわからない。これに関してはずっとモヤモヤしたままなんだけど、ご存じではないということはたぶん他にないんでしょうね。

藤島　『ゼビウス』とか作ろうと思ったら、止まるには止まるけどかなりアバウトな止まり方だろうね（笑）。

広野　ドット単位で避けるゲームには使えないけど、されども動きっぱなしはないでしょうって（笑）。

—みんな試してみて実際にはゲームにならないから動きっぱなしにしたというのではないでしょうか？　質の高いゲームがあれだけ出てた以上、さすがにそこを配慮しないわけもないと思いますので。

広野　と思うんですけどね。これがずっとモヤモヤして解せんのですよ。

—FM-7 ユーザーの皆様、5 キーを押さずキーを離したらちゃんと止まるアクションゲームがございましたら、「EXTRA mag.#2 じぇみに広野さん、FM-7 のアクションありましたよ!係」までご連絡下さい。

■思い出の開発タイトル コンパイル黎明期編

—当時『サファリハンティング』『N-SUB』『ボーダーライン』が出ていましたが、コンパイルが作ったと聞いていまして。セガのデュアルボード基板の移植がよくできているなと思うのですが、どのように移植されたのでしょうか?

広野　『サファリハンティング』の動物アルゴリズムは藤島くんが目コピでデータ解析してました。「こういうふうに動いてるぞ」ってことを私に教えてくれまして。昔から目コピ、目解析が得意だったんですよ。

藤島　ソースとかは特になかったので、自宅にアーケードのテーブル筐体を持ち込んで（笑）。どこからどうやって動くってのを延々書き込んで。

広野　ドットすら目コピだよね?

藤島　目コピじゃなくて一から描いたの。だって象とかってサイズが合わないから描き直してくれって言われて。象とライオンだけ16×16に描き直したらセガのほうから「かわいすぎるからヘビとサルも同じ感じにしてくれ」って言われて、そっちも描き直して。

広野　かわいすぎる（笑）。ほかのもかわいくしてくれってことか、いいな。

—自宅にテーブル筐体があったのはセガから仕事を請けたからですか?

藤島　セガじゃなくてコンパイルですね。

—コンパイルが請けてテーブル筐体と基板をそのまま自宅にと?

藤島　わざわざ車で運んできてね。

広野　けっこうソース見れない時代が多いよね。

藤島　ソースくれなかったよね。

広野　『ゼビウス』だって目コピだもん。

藤島　『サファリハンティング』『N-SUB』『ボーダーライン』はそれでやりました。

広野　向こうも出す資料がなかったんじゃないかっていう気がするんだけど。

—でもあの時代だったらギリギリ残っていそうな気もしますね。

広野　作り終わったゲームや資料を会社が誰かに渡すためにきちんとまとめるっていうのはいまですら怪しいから、当時は下手するとないんじゃない?

—メーカーからソースが提供されるようになったのはいつぐらいからなんでしょうね?

広野　『ゼビウス』もソース貰ったわけじゃないからね。筐体は貸して貰ってたからにらめっこしながら目コピを（笑）。

藤島　それとは別に自分で『ゼビウス』を逆アセンブラしてソースに近いものがあるんだけどね。まあそれは置いといて。『N-SUB』と『ボーダーライン』は仁井谷さんが関わってます。『サファリハンティング』が広野さん。

広野　『サファリハンティング』のドット絵とかは全部藤島くんじゃない?

藤島　そうだね。

広野　敵の行動ロジックについても教えてくれた。

藤島　『セガガガ』であのドット絵が勝手に使われてるもんね。

—衝撃の（笑）。

広野　向こうも経緯を知らんだろうからね（笑）。

藤島　いや、でもソフトぐらいくれよって（笑）。「このライオンさんは自分のドット絵だから」って。一時はTwitterのアイコンにしてたの。

—そういったアピールだったのですね（笑）。

◆

―『BEE&FLOWER』はMSX第一弾ということですが、真紅ソフトというブランドで出ていますよね。

広野　なんか理由があったんだろうけど忘れちゃった。

―ソフトの起動時には「Think（考える）」と出ますね。

広野　コンパイルっていう社名はあったので、なんかの理由でコンパイルを使わなかったんだよね。

藤島　コンパイルで出すソフトのブランドをなににしようって話があって、ほかにも何人が人がいたと思うんだよね。そこで延々と話して「それがいいんじゃないか」ってことで決まったんだけど、いまいちピンと来なかったんで二度と使わなかったんです。

広野　シンキングラビットだっていたしね（笑）。

藤島　広野さんも話し合いの場にいたんじゃないかな?

広野　いたと思うけど、逆に言うと私が全部覚えてるわけじゃないって（笑）。なんか理由があって一本しか使ってないっていうことぐらいしか覚えてないよ。

◆

―『デビルズヘブン』はコンパイル初の縦シューということで認識しておりますが、シューティングを作ろうとなった経緯はあったのでしょうか?

藤島　単にゼネラルのやつでソフトを4本ぐらい……。

―『アクアポリスSOS』『メガロポリスSOS』『ハッスルチュミー』『デビルズヘブン』ですね。

藤島　そのときに「いろんなジャンルが欲しい」って言われたので。

広野　『デビルズヘブン』って『ボーダーライン』より先だっけ?

藤島　いやいや、『ボーダーライン』のほうがぜんぜん先よ。

広野　『ボーダーライン』を縦シューに入れちゃいかんの?

―オリジナルではなくセガの移植ということなので今回はちょっと…。

◆

―『デビルズヘブン』っていう相反する言葉がタイトルになっているのは?

藤島　あの辺が仁井谷さんのセンス。

広野　デビルのスコルくんが天国に攻めてくる話だからね。

―最後はクリア時に「GOD IS ANGRY」に出るという（笑）。なにかすごく怖いことをやってるんじゃないかって思ってしまって。

藤島　結局、先にタイトルが決まってる。

―そうですね。『A.E.』から続いて。

藤島　あれに関してはタイトルが先だったんだと思うんだよね。「『デビルズヘブン』だから悪魔が天国に乗り込むのがいいんじゃない?」みたいな感じだったかと。

―「GOD IS ANGRY」って恐ろしい一文だと思うのですが（笑）これは仁井谷さんが考えられた?

藤島　どうだったっけな?　プログラム作った人かもしれない。

◆

―『ハッスルチューミー』についてですが、SG-1000とMSXはどちらが先なのでしょうか?

藤島　MSXのほうが先ですね。

―MSXだと「チュミー」、SG-1000だと「チューミー」になっているのですが?

藤島　仁井谷さんの発音だと「チュミー」が正しいんですけど、セガがタイトルで音引きを入れたんですよ。それは意図があったわけではなく単に間違っただけとか。

―そのレベルなんですか（笑）。

広野　伝言ゲームレベルだね（笑）。

藤島　まあ当時はそれで許されてたから。

―ネズミだから「チュー」だろうみたいな感じでしょうかね?

藤島　アルファベットで「Chumy」って書いてあったので、それを「チュミー」と読むのか「チューミー」と読むのかっていう差みたいな感じですね。

―この質問はたぶんマニアの間ではずっとモヤモヤしているのが多かったと思うんです（笑）。SG-1000のパッケージだと「チューミー」と書いてあるうえに、こちらのほうが売れたと思うので。

藤島　セガもわりとそのへんはアバウトで。たとえば『ガルケーブ』の敵とかも適当なスペルで名前付いてたのが、セガのマニュアルでは勝手な読み方が付いてて（笑）。

―適当だったんですね（笑）。

◆

―あとはゼネラルですと『アクアポリス SOS』『メガロポリス SOS』という「ポリス SOS シリーズ」が二本出ておりますが。

藤島　『メガロポリスSOS』は新谷さんで『アクアポリスSOS』は仁井谷さん。

―同時にラインが走っていたんですか?

藤島　そうですね。『ハッスルチューミー』も仁井谷さんだっけ?

広野　あれはよくわからんな。

藤島　ほかの人がやってたような気もするんだよね。

広野　仁井谷さんにしてはその後『ディスクステーション』に収録したりするときの言動とか会話とか妙だったんで、仁井谷さんじゃないようなイメージが。

―あれは仁井谷さんがおひとりで作られたという話を「セガ・コンシューマー・ヒストリー」で見たことがあります。

◆

―ニッソーやゼネラルといったマイナーメーカーから販売されていますが、どちらから営業をかけたり依頼があったのでしょうか?

藤島　それは仁井谷さんに聞いてみないとね。

広野　わからないね。ただ、なんとなくお気軽に © をつけてしまったものだから権利がうちになくなっちゃって、買い戻すのにえらい手間取って大変だったって聞いた。

―買い戻したんですか!

広野　そうしないとセガから出せないですしね。だから、その場のノリというか © には大した意味がないような雰囲気でつけてしまったので、あとで痛い目を見るんだとものすごく応えたようで。以後は『ディスクステーション』で「おさる軍団」が © をつけたときに烈火のごとく怒ったのはこうした経緯があったの。「遊びで © 付けるな!」って。

藤島　細かい話だと『メガロポリス SOS』の曲は『スイングくん』と同じ人です。あと『アクアポリス SOS』は仁井谷さん作曲。『デビルズヘブン』はプログラマーが作曲。『ハッスルチューミー』はたぶん MSX 版が仁井谷さんで、SG-1000 版ではハマさんが曲を書き直しています。

広野　MSX版ではものすごく短いけど、えらい凝った曲になったよね。

■思い出の開発タイトル「E.I.」編

―続いては『E.I.』につきまして。タイトル画面にもある「PROGRAMMERS-3」ってどなただったんでしょうか?　コンパイル内製ですよね?

藤島　『E.I.』自体はプログラムは『デビルズヘブン』を作った人が作ったものを新谷さんが引き継いでやってたんですかね?タイトルをいじったりとか。でも広野さんもなんかやってたよね?

広野　あれは『ディスクステーション』版に載ってるときだけど、敵テーブル作ったりしてたっけ?

藤島　なんかやってたよ。とにかくキャラクターを全部こっちで書き換えたときに広野さんが関わってたのかな?

―『ディスクステーション』版は書き換えたんですか?

広野　敵テーブルを全部書き換えて、自動連射も入るようにキーも全部書き上げた。

―じゃあ『ディスクステーション』版はアッパーバージョンのような完成系なんですね。

藤島　ソースはあったの?

広野　ううん。たぶんバイナリ編集。

藤島　あの当時は自分の弾からの当り判定を取ってるから爆発に当たって死んだりするよね。記憶にあるのは広野さんバージョンと新谷さんバージョンとあったよね?　広野さんがタイトル画面で

『E.I.』って言ってるやつ。
広野　ああ。あれって容量ないから声消したんじゃないの?
藤島　そうそう、なくなった。
—もともとは喋っていたんですか?
藤島　喋ってたんですよ。
広野　と言っても当時は1ビットサンプルじゃないかなと。
藤島　でも結局、新谷さんが声を録りなおして少しまともになってて（笑）。でも容量なくて削ったって。バイナリレベルで移したの?
広野　した気がするんだけどね。ただ、敵テーブルまでいじったっていうことは中味がわかってたんだろうなって思って。
—コンパイルが開発したなかで唯一のソニー販売ですが、ソニーから「シューティングを作ってくれ」という形だったのでしょうか?
藤島　「PROGRAMMERS-3」絡みだったかもしれない。当時『バイキン君』のゲームとか作ってたから、そのへんの絡みで繋がりがあったんじゃないかな?多分「PROGRAMMERS-3」にコンパイルが売ったとかだった気がする。
広野　「PROGRAMMERS-3」って会社名?
藤島　そうだよ。Apple IIで『A.E.』を作って、大か中ヒットかして。
広野　当時としては大ヒットだよ。そういえば前に『A.E.』の MSX 版はコンパイル製だってのを見たけど、そういう意味では「PROGRAMMERS-3」が作ってるってことか。
藤島　いや、コンパイルで作ってるよ。新谷さんが作ってたと思う。
広野　そうなんだ。じゃあ「PROGRAMMERS-3」のゲームだから名前が出てくる?
藤島　そうそう。
広野　じゃあ『E.I.』は「PROGRAMMERS-3」が作ってるわけじゃないけど、その関係で名前が載ってるんだ?
藤島　そうそう、そういうこと。

◆

—『E.I.』って神秘性のあるサウンドだと思っているのですが、どなたが作曲されたのでしょうか?
藤島　最初はたぶん『デビルズヘブン』のプログラムを作ってた人がやってたんだけど、あとでハマさんが書き換えたような気がする。当初はもっと単純だったんです。
—そうなんですか。青いチューブみたいなところをひたすら進むのはあのサウンドと、のちにコンパイルで卵が割れて中からパッと出てくる動きを見ると「ああ、コンパイルのシューティングだな」という気がしてけっこう好きなんですよ（笑）。それとパッケージ裏には「炸裂する爆裂音とアトミックブルーのシンセサウンドが君の脳を痺れさせる。『E.I.』はメカトロニクスゲームの決定版だ!」と力強い売り文句が書かれてますが、これはソニー側の?
藤島　ソニー側でしょうね。それか「PROGRAMMERS-3」かもしれないけど。
—ということはコンパイル以外で誰かがつけたということですね。「アトミックブルーのシンセサウンド」っていうのは初めて聞く言葉ですね（笑）。背景が青いからでしょうか?
広野　だろうねえ。細いドットで線が描かれてるから黒い画面だと光ってるような印象しかなくて（笑）。

◆

—『スターブレーザー』『ロードランナー』（2作）『チョップリフター』もコンパイルが移植したというお話をお聞きしていますが?
広野　『チョップリフター』とかは曲を書いた。
藤島　それはセガのSG-1000版だけでしょ（笑）。
広野　なぜかその曲だけを（笑）。
—移植についてはソニー側からの提案だったのでしょうか?
広野　営業かけて適当に拾ってきたんじゃないかな?
藤島　と言っても自分とか広野さんがぜんぜん知らない世界で、仁井谷さんがやってたことなので。
広野　それまで『ロードランナー』のロの字もなかったもんね。なんでこんなメジャーどころのタイトルをうちがやってるんだろうなと当時は不思議に思ったね。
—『ロードランナー』は他社からも各機種に出てましたが、そういった

なかで気を付けられた点などはありますでしょうか?
藤島　『チャンピオンシップロードランナー』はともかく、最初のやつはダメでしょ。
―スプライトで動いているのでいいのではないかなと率直に思えましたが。
藤島　ソースをもらって手を付けているはずなんですけど明らかにバグなんですよね。キャラ単位で動くところまでいかないとキャラが止まらないので。要は普通だったら最後の1ステップで敵がガクガクするところを、1キャラ分だけ戻ってしまうんですよ。なんべん言っても直らなかった。それをたしか『チャンピオンシップロードランナー』では仁井谷さんが直してます。
―『チャンピオンシップロードランナー』はプログラム上では完成系なんですね。

◆

―タイトーから出た『ザイゾログ』もコンパイル製だとお聞きしていますが?
藤島　あの企画は全部タイトーだと思います。
―作曲は両方とも小倉久佳さん（元ZUNTATA・OGR）ですよね。『モトス』に近いソリッドな世界観もタイトー側からの提案なんですね。
藤島　タイトーですね。
―『ゴジラくん』も『ディスクステーション』に入っていましたが、版権は大丈夫だったんでしょうか?
藤島　『ゴジラ』と『ゴジラくん』の版権はまた違いますからね。
広野　東宝とは仲が良かったから話はしやすかったんじゃないかな?
藤島　Tさんがいたときはね。

（※4）『バイキン君のゲーム』
SMC-70／777用ソフト『バイキン君のゴキブリ退治』『バイキン君のスイッチオン』『バイキン君のデンタルウォー』の3本を指すと思われます。

■思い出の開発タイトル『窓ふき会社のスイングくん』編

―続いて『窓ふき会社のスイングくん』のお話を。ここからポニカの紙箱での販売になりましたよね。
藤島　ポニーキャニオンにエージェントがいて、エーアイインターナショナルっていうのが間に入ってたんですよ。
―エーアイインターナショナルっていうのは実在する会社でお間違いないんですね?
藤島　はい。五反田にありました。広野さんも何度か行ってる。Sさんという方がいらっしゃって。
―『ザナック』のマニュアルに載っている方ですね。ちなみにエーアイインターナショナルってどのような会社だったのでしょうか?
藤島　よくわかりません。
―なるほど。そこから『スイングくん』も企画の指示があったのでしょうか?
藤島　もともと『スイング』っていうタイトルで作ってたんですよ。だけどタイトルをそれにしたのはエーアイ側なのかポニカ側なのかわからないですけどね。
広野　これをMSXで出そうと言い出したのはどっちかっていう話だと……?
藤島　それはコンパイルでしょ。『C-SO!』もそうだし。
―これはたぶんポニカ第一弾と言われてると思うのですが、過去作の『CLEAN CLIMBER』からもってきたという理由はあったのでしょうか?
藤島　MSXで作り直したいっていうことよりは……。
広野　面白いオリジナル企画がないかなっていうところから、そういえばなんか藤島くんが作ってたからこれをやろうかって。
藤島　そうそう。これと『C-SO!』が同時に動いてて。『C-SO!』は敵をシーソーでつぶすっていうネタだけで作り始めた。
広野　いざ作ってみるとなかなか難しいというか。敵がシーソーよりも大きいから、よく考えたら下にはまらんじゃんってツッコミを心の中でよくやってました。
―『CLEAN CLIMBER』だと3体のオバケに追いかけられるだけですが、『スイングくん』はもうちょっと敵キャラが増えたりメロディさんとキスをして無敵になったりとギミックが増えていますが、作り直すにあたって足したほうがいいというアイディアがあったのでしょうか?
藤島　それはたぶん石丸さんが考えたんじゃないかな?　そういえばここにUFOって書いてあるけどこれ間違いじゃないの?
広野　本当だ。OFUなのにね。
―OFU?
藤島　オーフューって読むんです。
広野　「Object Flying Unidentified」ってなんのこっちゃって話なんですが（笑）。
―今作にはキララっていう妖精が出てますが、コンパイルのゲームってけっこう妖精が出ると思うんですよ。あとはこのビッグキャラクターですね。「出し方は自分で見つけてください」と（笑）。
藤島　広野さんにもこないだ聞いたよね。
―スペシャルメロディとカラーチェンジウィンドウは見つけたんですよ。ど

ロードについて

●必要機器
本体
カラーディスプレイ

●使用機種

●起動方法

ゲームがスタートします。

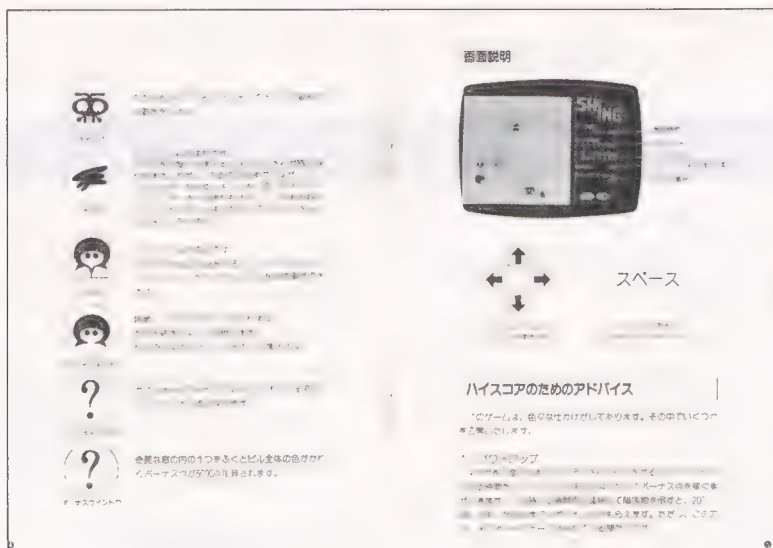
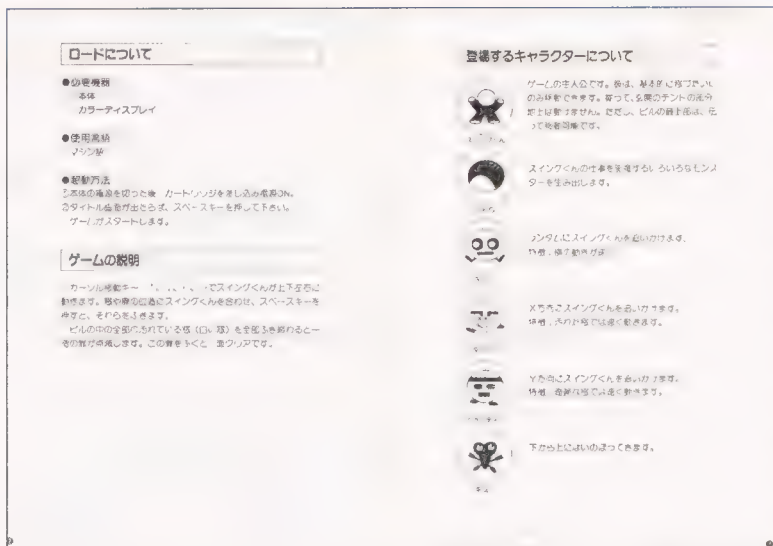
ゲームの説明

登場するキャラクターについて

下から上にはいのぼってきます。

画面説明

スペース

ハイスコアのためのアドバイス

うやって出るんだろうなって（笑）。

藤島　まだ見つかってないんです？ 石丸さんも言ってたけど、無敵のときにその状態になるんですよ。無敵が終わると戻っちゃうんですけど。（※5）

—普通に妖精を三匹集めて、たとえばスイングくんがメロディさんとキスをして無敵になったときにカラーチェンジとスペシャルメロディを出してれば出るかもしれない？

藤島　とか、そんな感じ。

—もう一回確かめてみます！

広野　でもデカくなってもメリットはないよね。

藤島　メリットはないね。点がちょっと高くなるっていうのはあったかもしれないけど。

—なるほど。あと、窓を拭くと『BEE&FLOWER』のハチとかカボチャ、『C-SO!』のワルガキ、『デビルズヘブン』の主人公とコンパイルの過去作品から隠れキャラが出てますよね。コンパイルオールスターのような感じで多数出ていますよね。

藤島　ああ、あったなあ! でもそのへんは作った人に聞かないとなんとも……。

—なんとなく入れたみたいな感じなんですかね？

藤島　でしょうね。

—ファンとしてはけっこう嬉しいなと思いまして。作品を知れば知るほど「あのキャラだ！」という感じで。

藤島　でも知らないとなんだかわからないよね（笑）。

—いまとなってはマニアしか知らないような（笑）。

(※5) 無敵のときにその状態に実際に確認した所、巨大化と無敵は同時ではありませんでした。詳しくは『スイングくん』紹介コーナーにて。

■思い出の開発タイトル『C-SO!』編

—続いて『C-SO!』ですね。シーソーで敵をやっつけるというアイディアはもともとあったんですよね。SG-1000版だとワルガキっていう感じの造形をしていると思うのですが，MSX版は丸くて足が生えているのでランダーに近いようですね。

藤島　もともとは普通のモンスターだったんですが、マニュアルで設定を書く人が困ってしまってワルガキと書いたんですよ。

—最初はモンスターを倒す予定だったのが、コンパイルかポニカのどちらかが「ワルガキをやっつける」としたことで辻褄合わせのためにSG-1000版でキャラクターが変わったと？

藤島　プレイヤーがコミィで敵キャラクターがソミィだっけ？

—そうですね。

広野　なんか怪しいパチモンメーカーみたいな（笑）。

藤島　5810点のフィーチャーを使わないと100面に行けないんですけど、挑戦されました?

―別の担当者が手を付けているんですが「本当なんですか?」と信じてくれなくて（笑）。

藤島　広島にいたころ、広野さんが挑戦してたんですよ。みんなで「飯食いに行こう」って言ったら「いや、ちょっとこれやるから」って広野さんが遊んでたんですよ。それでみんなは飯を食い終わってゲーセン寄って、けっこうな時間が経ってから会社に戻ってきたらまだ広野さんが遊んでた（笑）。

―（笑）。全99面って多いなというのが率直な感想なんですが、よくぞここまでのデザインやセッティングをされましたね。

広野　SG-1000版を作ったとき、同時にエディタを作ったので後半はけっこう楽でしたよ。

藤島　MSX版と面が違うの?

広野　だってMSXは16KBitでSG-1000は32KBitだから、MSXには大した面数はないよ。

藤島　そうなんだ。じゃあMSX版で頑張っても100面がなくてがっかりするんだ。

広野　ってかMSX版はどこまで行けたっけな（笑）。

―SG-1000版じゃないと100面はないんですね?

広野　と思います。

藤島　「と思う」っていうのがアバウトだな（笑）。なんで覚えてないの!

広野　いくつだったかなって。

藤島　面セレはできましたっけ?

―面セレは『ディスクステーション』版で確認しましたね。真のエンディングは面セレがあるとダメだと。

広野　MSX版は99面まで行けた?

―いや、ちょっとそれはまだ未確認ですね。

藤島　面セレできたらわかるんだけどね。

広野　だよね。MSX版にそんなに面数あったっけなって。

―ただ『スイングくん』については25面まで面セレできるんですが、25面をクリアすると1面に戻ったんですよ。でも、何かの箱で見たときに記載のステージ数と違った気がするんですよね。

広野　16と32じゃえらい違いますからね。

藤島　25面って書いてあった気がするけど?

―面セレで25面までいけるんですが、どこかで50面まであると見た気がするんですよね。

広野　16KBitのプログラムの場合、基本プログラムや敵の行動とか込みで16KBitだけど、32KBitだったらプラス16KBit分まるまる面データに使えますからね。

藤島　50面はSG-1000版かもしれない。

―『スイングくん』が出ていたのはMSX版だけじゃないでしょうか。

藤島　いや、出てないんだけどあるんですよ。

―えっ!?　予定されていたんですか?

藤島　予定というかマスターまで出てた。

―へえ、そうだったんですか。あっ、25面以上で記載されているのが見つかりましたね。「さてさてスイングくんの窓ふきのノルマは64個のビル群です」と書かれてますが、面セレで25面をクリアすると1面に戻るので、64引く25で約40面ぐらい足らないんですよね。

藤島　ポニカの勘違いなんじゃないんですかね?　ただ『クルセーダー』の石丸さんのことなんで何か仕込んでるかもね。

―ああ、『クルセーダー』の方なら仕方ないかもしれないですね（笑）。本当に申し訳ないんですが、あのゲームってノーヒントの謎が多いですよね。

藤島　広野さんが99面をクリアすると100面行くってフィーチャーを仕込んだじゃん?　あのころってわりとそれ系が流行ってたから、もしかしたら『スイングくん』にも何か仕込んである可能性はあるよね。

広野　あるかもね。こんなもん誰がわかるんだよっていうフィーチャーが平気で仕込んでたからね。

藤島　面セレとかも広野さん本人がわかんなかったって。

―内部でもわからないって相当なゲームですよね（笑）。

藤島　広野さんは複雑なゲームにするのが好きだったよね。

広野　だから当時の自分の胸ぐらを掴

んで小一時間説教したい（笑）。
藤島　『ザナック』も同じ番号の重ね取りとかもかなり微妙だったからね。受け入れられたからいいものの。
広野　ダメ?
藤島　いやいや、最初はどうなんだろうなって思ったけど。
広野　あれは何度も言ってるけど『魔城伝説』が似たようなシステムだったんで別にいいかなと思ったんだけど。
藤島　だからこそあれはないよなって思ってた。
―『C-SO!』といえば画面レイアウトというか情報が画面ごとにパラパラ変わるといいますか、斬新なアイディアだなと思います。普通だったら一箇所に固定されて出るっていうのが常だったじゃないですか。
藤島　そうしないと面倒くさかったんですよ。
広野　面データを作るのが面倒くさいからね。だからMSX版ではそんなに変わらなかったと思うんだけど、SG-1000版ではエディタを作ったから自分で好き勝手にスコアとかも全部動かせたから、調子に乗って自分で遊んでたという（笑）。
―エディタがあったからこそ各ステージごとに「ここに配置されるんだ」っていう驚きが用意されてたんですね。
広野　驚きなんだけど、単に鬱陶しいっていうことはない?　大丈夫?
藤島　エディタってユーザーは使えるの?
広野　使えるよ。SG-1000版だったらキーボード持ってる人ならカセットにセーブして記録できる。SK-1100、あるいはSC-3000ならカセットインターフェース付いてたんだけど、当時はデータレコーダーが一般的だった。だからデータレコーダーにセーブしてロードしてできるように作ってました。
藤島　隠しで?
広野　隠しじゃないよ。特に隠してはいないけどマニュアルに丁寧に書いてあったかどうかはわからないけど。
―たぶん1ページぐらいは割いてあると思うんですけどね。
広野　自分でエディタを使いまくってて（笑）。便利に使ってたよ。カセットインターフェースにプログラム組むのはけっこう面倒くさかったけど（笑）。

■思い出の開発タイトル「ファイナルジャスティス」編

―続いては『ファイナルジャスティス』につきまして。『E.I.』以来の縦シューということですが、これは「また縦シューを作ろうという動き」があったのでしょうか?
広野　その流れはあったみたいね。ポニカ側から「某映画Sのゲームを作りませんか?」っていう打診があったと思う。打診っていうよりは仁井谷社長がいろいろ動いたんだろうけどね。ただ、いきなり版権が取れなくなったのかな?　途中でその映画のゲームじゃなくなったんだけど、そのまま藤島イズム全開で作った。
藤島　藤島イズムっていうかMSXでプログラムを作ったのが初めて。
―ああ、そうなんですね。かなりいい動きをされていると思うんです。背景の星も二重スクロールしてますし、敵もなめらかに動いて、弾もバリバリ出てくるので、いまやっても楽しいですよね。あとパッケージのデザインがカッコいいんですよね。黒地に図面が出ている感じで。
藤島　パッケージは全部ポニカ側ですね。
―タイトル画面にオリジナルフォントで「ぱっく」と出るのも凝ってるなと思いまして（笑）。
藤島　それは単なる遊びですよ。星って二重なんでしたっけ?
―二重に見えますね。
藤島　たしか星が遅いほうと速いほうとでそれぞれ実際の星座の配置になってたと思う。オリオン座とかあったりして。
―そうなんですか!　弾がレインボーというか色がついているのがけっこう珍しいかなと思うのですが?
藤島　なんかパワーチップみたいな（笑）。単に見にくかったからそうしたっていうだけな気がしますね。
広野　場所によって目視しづらかったり。
藤島　そうそうそう。
―普通のシューティングだと一発死のところを、あえてライフ制に採用された経緯はあるのでしょうか?
藤島　ちょっと覚えてないですね……。
―『ガルケーブ』もライフ制でしたよね。
藤島　ライフ制と残機制ですよね。
広野　あれは難易度がむっちゃ高かったからそれぐらいでないと（笑）。
藤島　ライフ制にすると避けとかアバウトになっちゃうからあんまりよくなかったなっていうことは後で思いましたね。
―自機デザインも藤島さんなのでしょうか?
藤島　はい、そうですね。
―やっぱり『E.I.』に続いてカッコいい戦闘機だなと思います。シューティングゲームの自機砲台って単発が多いと思うのですが、ツインになっているのが斬新だなと。あとは敵の動きが本当になめらかですよね。
広野　それは藤島くんだしね。MSXでプログラムするのが初めてだったってこと?
藤島　そうそう。
広野　ということはコンパイルでプログラムを担当したのも初めてってことね?
藤島　そうだよ。でもスタック処理とか

が怪しくて、激しいタイマー落ちするとハングアップしたりとか（笑）。

広野　大丈夫、タイトル画面で20分放っておいたら暴走するゲームもあるくらいなんだから。

―ちなみにそのゲームは?

広野　カ○コンの『戦場○狼』のファミコン版ね。

―そういえば止まるって書いてありましたね。

広野　説明書に「デモはエンドレスではありません」って書いてあるけど、スタッフミスで飛んじゃうのよ（笑）。

◆

―その後『ガーディック』『ガルケーブ』『ブラスターバーン』とストーリーが続きますが、どの段階でシリーズ化しようと?

藤島　シリーズ化っていうか言ってるだけなんですけどね（笑）。本来はこのあとに『ガルケーブ』があったのかな。

広野　個人的なテーマとして対地・対空に分けるっていうのをゲーム作るときに考えて決めてたような感じはするけど。

藤島　それが初期の『ザナック』だよね。

広野　『ガルケーブ』は地上と空中の区別がなかったと思うんだけど、『ザナック』は途中でやってるからね。

藤島　最初は下にミサイルがシュゴーッと飛んでいったりね。

広野　ほかにも「接触判定も『ザナック』のときにはこういうことをやってたんだ」って話があったりとかね。

―けっこう処理落ちがかかりますよね。

藤島　処理落ちはバグです!

―『ガルケーブ』は処理落ちがないとクリアできないんじゃないかと思ってました（笑）。

広野　MSX版のほうが処理落ちするんです!（笑）。

藤島　ちょっと重いんだよね（笑）。

広野　ROMにMSXの1ウェイトかかるからね。

■思い出の開発タイトル「幻のタイトルいろいろ」編

―続いて『A.E.』につきまして。東芝EMIから出たのは「PROGRAMMERS-3」の流れがあった結果としてなんですよね。今作以降、一文字ずらして作るシリーズというのをTwitterでも仰っていましたよね。たとえば「B.F.」が『BEE&FLOWER』、「C.G.」が『Curtain Girl』といった具合で。

広野　『Curtain Girl』は結局出なかったね（笑）。

―テクノスジャパンの『ブギーマナー』（※6）風なアクションと聞いています（笑）。

藤島　『ブギーマナー』が誰もわからないと思いますよ（笑）。

広野　どんなゲームなの?

―4階建ての洋館で階段や落とし穴があったり、ワープできるドアがあったり。そこに設置されているクリスタルをぜんぶ壊すとクリアですね。

藤島　オバケがいたら「あっ!」て言えばこっちを見るんですよね。

―それを棒で殴って気絶させるんです。こういったゲームがあったんですが、それに似てらっしゃるとの事で。

藤島　結局同じ感じなんだけど、階段があって横スクロールするんですよ。で、窓にカーテンがあるので、そこにメイドさんが開け閉めするんですよ。それでワルガキがスカートをめくろうと寄ってくるのを避けながら……。

広野　正面から見るとかしたら止まるんだっけ?

藤島　そんな感じで階段を上り下りして、カーテンを開け閉めして。朝はカーテンを開けて、夜はカーテンを閉めるっていう2フェイズで。

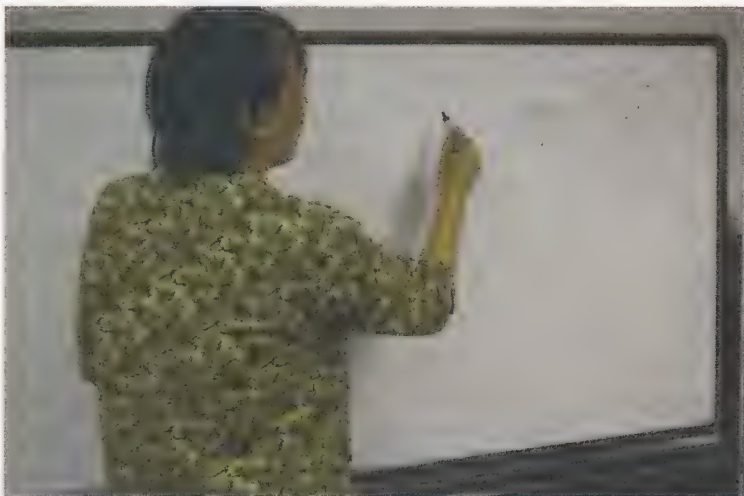
広野　それは企画書でもあったかもね。実装までしてたっけ?

藤島　やってたやってた。

広野　どっちかっていうとメイドさんのドット絵ばかりを打ってた覚えしかなくて。

藤島　BGMもばっちり鳴ってて覚えてるよ。

―というのがボツになったのはどうしてでしょうか?

広野　完成しないまま他のゲームのラインを取られたりして、完全にゲームにな

るまでの企画をきちんとしまってなかった。だから「どういう風に面白いの?」ってのがわからないままだったから優先順位が下がっていって最終的にペンディング。

―あとは「S.W.」で『Super Walker』ですね。『スーパーマリオブラザーズ』風のアクションゲームとお聞きしています。

広野　画面的にはすごく似てる。でもやることはぜんぜん違う。

藤島　『スーパーロコモーティヴ』というか。

広野　背景があってけっこう大きめのキャラクターが左から右にゴーッと歩いて行ってブロックがあったりするんだけど、類似点はそこまで。土管からなにか出てきたりはしないし（笑）。

藤島　ヒゲのおじさんが（笑）。

広野　画面的なイメージはよく似てるだけでね。

―なるほど。『スーパーマリオブラザーズ』と『スーパーロコモーティヴ』的なイメージなんですね。

広野　もしあのゲームがペンディングせずに作られたらちょっと面白かったかもしれないなって思うけど、まあペンディングしたぐらいだからね（笑）。

―正直言うと、他社ではもっと面白くないようなゲームが出ていたので（笑）リリースされていたら違っていたのではないかと思うんですけどね。藤島さんは『ブギーマナー』お好きなんですね（笑）。

藤島　基板買うぐらい好きですよ。

◆

―続いて『ルナーボール』を。これは何度か出ているLUNARIAN SHINTANIさん作品ということで、最初はPC-8801で出ていたんですよね?

広野　PC-8801版で作ってましたね。MSX版もファミコン版も作ってたタイミングはPC-8801版が出たあとです。

―コンパイルでPC-8801のゲームってほかに出てないんですよね。

広野　X1には『バーディトライ』ぐらいだね。

―コンパイル製なんですか?

広野　そうですよ。出したといってもコンパイルの名前では出てないけどね。MSXとX1で出してたVHDゴルフで、私はX1のほうを担当してました。

―そうなんですね。『ルナーボール』をMSXやファミコンにも移植されたのは「売れる」という算段や、ポニカ側から提案があったのでしょうか?

広野　まずMSXに話があったのかな?どのみちポニカが両方出すけどね。

藤島　ファミコン版の発売そのものはMSX版の後でしょ?

広野　開発は並行してたけどね。

藤島　そうなの?

広野　例のカーソルをぐるぐる回すシステムをファミコンでやったら「MSXでもやってくれ」って仁井谷さんが言うから、新谷さんがぶつぶつ言いながら書き換えてたけどさ。

藤島　ああ、そうだそうだ!

広野　だから開発そのものはMSXのほうが先だったんじゃないかな。で、どこをどうするかっていうシステムの話も新谷くんが基本的なところを考えて、こっちは「じゃあこういうふうに作るんだね」っていう話で、移植というか真似して作ってた感じだよね。ただ、性格が出るものでMSXのほうは球が止まりやすくて入れにくくて、逆にファミコンはとにかく球が暴走するから油断すると自分の球まで落ちちゃうぐらいなので違うゲーム性になってます。ファミコンだとPC-8801みたいにラインが引けるのでどうするかなというので、自分の周りを丸いカーソルが回るようにしたんですよ。そうしたらその感じがいいと新谷さんが言うので、新谷さんとかはぶつくさ言いながらやってましたね（笑）。

藤島　カーソルのリピートとかも「あと1フレーム早くして」って広野さんとかが一生懸命に調整してたのが懐かしい（笑）。

広野　あったな（笑）。

―ビリヤードのゲームですけど舞台が惑星になっているのはLUNARIAN SHINTANIさんが作られているから『ルナーボール』ということでよろしいのでしょうか?

広野　じゃないかな?　MSXではどうだったっけ?　ファミコンは寺本さんが描いた月面がドット絵になったけど。ほかの球とかブロックはぜんぶ自分でツール使ってドットをプチプチ打ってました。クソ使いにくいドットツールで（笑）。MSX版もエーアイインターナショナルが絡んでるのかな?

――一応、プロデュースにクレジットされてますね。

広野　「じゃあこれを作りませんか?」っていう話になったのかな。ファミコン参入第一弾がこれになったっていうのはたまたま?　と言ってもポニカは『おにゃんこTOWN』かなんかで出してたから、コンパイルとしてのファミコン参入は初じゃないかな。

（※6）『ブギーマナー』
1985年にテクノスジャパンから発売されたアクションゲーム。ヒーローらしい格好をしたフリッツ少年を操作し、幽霊屋敷内にあるクリスタルを全て破壊し館から脱出すればステージクリア。「あっ」ボタンで敵の注意を逸し、その隙に棒で殴ると気絶させるというシステムが独創的な作品。変身後の姿はどう見ても「ウイングマン」。横画面のゲームだが上下フリップしているので基板を買う時には注意。

■色々な隠しメッセージと『テグザー』

―続いて『ゴジラくん』なんですが、これは東宝から依頼がきたのでしょうか?

広野　これはわからないね。うちが話をつけた訳じゃないからたぶんそうじゃないかと思うんだけど。だって『ゴジラくん』ってキャラクターは知りませんでしたもん。

―なるほど。でもゲームデザインとしては正直『ゴジラくん』じゃなくても成立したかというと、したと思うんですよね。キャラクターが出てきてゴジラくんがパンチで岩を壊すというパズルを。これは別キャラクターで作っていたのをゴジラくんにすり替えたというわけではないんですね。

広野　ではなく一からあれになったんです。

―隠しメッセージの話で恐縮ですが、ROMの中に石丸さんが書かれたものがありまして。内容をかいつまみますと当初は『ゴジランド』という名前だったのが急に東宝側から『ゴジラくん』に変更したことで寺本さんが泣き出し、仁井谷社長がもらい泣きしたというものですね。製作期間が約2ヶ月で終わりのころは不眠不休だったということと、広野さんが怒り狂ってゴミ箱と机を蹴飛ばして足が痛いと言っていたというものでして。

広野　あはははは(笑)。いつかは覚えてないけどたぶんあったんだろうな。

―最後はめでたしめでたしとまで書かれてまして(笑)。

藤島　話としてはたぶん『ゴジラくん』と関係ないんですよ。

広野　別件で私が怒り狂ったんでしょうね。

藤島　そう。それでゴミ箱を蹴ったら机まで当たって痛みに悶えてて(笑)。

広野　目に浮かぶようだ(笑)。

藤島　本人には悪いんだけどみんなで爆笑してた(笑)。

広野　あっはっはっは(笑)。

藤島　ちょうどこのころに『ガルケーブ』やってたのでなんとなく覚えてる。

広野　当時、パズルゲームでいろんな挙動を許す関係上で面倒くさいことが出まして。社内でも『ゴジラくん』のバグに関してのイラストが描かれたのが貼ってあって。岩が上から落ちてくるタイミングで横に岩をフッと重ねるとひとつに固まってしまったりとか。

藤島　あの当時はゴジラをネタにした落書きはいっぱい描いた気がする。

広野　見覚えがある(笑)。やっぱり描いてたか! 藤島くんの絵だったとは思ってたけど。

―隠しメッセージ繋がりで『ガルケーブ』の話に飛ばせていただきますが、ROMの中にあったものを全部読みますと「『ガルケーブ』この前ROMをコピーした奴が電話してきたけど、コピーをした野郎はメーカーが喜ぶとでも思っていたのか馬鹿野郎。そういうやつを見つけると殴りたくなる。これを見た奴もコピーはするなよ。なにを考えてやがったんだ、コピーするやつは。by PAC FIRE」と。

広野　見れたっていうことはROMの中を見てるわけだからね(笑)。いまでも「ブックオフで買いました!」って作者にわざわざTwitterで報告する奴いるからね(笑)。

―30年以上経っても変わってないんですね(笑)。

藤島　まあ、そんなこともありましたね。

―ちょうど電話がかかってきたんですね?

藤島　なんか変な電話はいろいろきてたよね。

―でもこのときはポニカから売られていたわけで、ポニカではなくコンパイルに直接で連絡が来たということ

ですよね?

藤島　仁井谷さんが入れろっていうから特定のキーソースを入れると広島の電話番号が出るようになってて。

広野　いまだったら逆に入れるような気がするな（笑）。隠しメッセージでいうとファミコン版『ザナック』のブートする部分のあとから上書きされるところにメッセージを入れた覚えがあるけど、自分でも何を入れたか覚えてないんだよね。見つけたよっていう人がもしいたら連絡下さい。

—調べてみますね。しかし『ゴジラくん』と『ガルケーブ』は壮絶なお話が（笑）。

藤島　でも広野さんの怒りの火種は『ゴジラくん』とは関係ないよね。

広野　『ゴジラくん』で私がゴミ箱を蹴る展開は思いつかないからね。

藤島　話を面白くしようとしてるとは思うけど。

広野　たまたま一緒にそういう事件が起きたよっていうだけで。

◆

—『テグザー』は同じく石丸さんが移植されたということで。

広野　石丸さんがたった32KBitesにする。元が320Kを32Kにするという神業です。

—ファミコン版の出来はちょっと……ですが、他のPC移植と比べてもMSX版はすごくよく出来ていますよね。スクウェアから出ていたX1版よりも出来がいいんですよね。MSXをそのままファミコンで出せればよかったんじゃないかと思うぐらいで。

広野　いや、難しいんじゃないかな? MSXはスプライトを書き換えて全方向レートを作ってるから。パターンは全部持てないんだよ。

—レーザーはスプライトなんですね。

広野　そう。それを方向別で再定義して表示してるから、当時はほぼ書き換えができなかったファミコンだと無理じゃないかな? あれはMSXならでは。

—やっぱり『テグザー』はパソコンのゲームだったということですかね（笑）。

広野　うん。あとはマップ圧縮をひいひい言いながらプログラムを組んでたり、こっちも『テグザー』専用のすごい小さいサウンドドライバを作ったりとか、全社一丸……とまではいかないけど（笑）やってましたね。だから32Kに収めてる分、チープなところもあるけど「これすごいわ!」って。

—これはゲームアーツから依頼があったということなのでしょうか? それともコンパイルで作って売りに行ったのでしょうか?

藤島　売りに行ったわけじゃないけど、仁井谷さん自体がゲームアーツと仲良くしてたので。

広野　ああ、その関係か。

藤島　「作っていいよ」みたいな感じかな?

広野　逆にうちから作るんだったら容量的な考えでさすがに……。「作らないといけないからここまで頑張れました」っていうのもあるから、逆に選択肢があったらここまでやらなかったんじゃないかな? 無茶苦茶だからね（笑）。

—よくその容量内で収まりましたよね。そういえばマニュアルに描かれている絵ってあまりほかで見たことがないのですが、コンパイルの内製でしょうか?

藤島　コンパイルではやってないですね。

広野　ゲームアーツがどこかに頼んだんでしょうね。

—この絵はデザインをご担当されたゲームアーツの上坂さんは関与されていないとお聞きしました。ただ、販売はゲームアーツなので内部で出来上がったものなんでしょうね。

広野　コンパイルではないね。

藤島　当時、こんな絵は描いてないでしょ。寺本さんぐらいしかいなかったけど、絵が違うもんね。

—アニメ塗りっぽい感じですよね。

広野　寺本さんだと、いい意味でもうちょっとモサッとしてるからね。それこそ実写風味な感じで。

■思い出の開発タイトル『ガーディック』編

―続いて『ガーディック』はコンパイル初の自社販売ソフトですよね。そうなった経緯はあるのでしょうか?

広野　そろそろ自社でオリジナル作を出そうよっていうことで白羽の矢がブスッと。

藤島　どこのメーカーも買ってくれなかったからじゃなくて?

広野　だって仁井谷さんはコンパイル第一弾はオリジナルで出すぞってやる気満々に見えたから積極的だったよね。もうちょっと時代が違えばメガROM使えたのにね。

―これでメガROM使われたらクリアできないんじゃないかと（笑）。固定画面シューティングと迷路探索というふたつのゲーム要素を足して成功した作品だと思ってるんです。

藤島　成功はしてないよ……（笑）。

―なにか参考にされたゲームはあったのでしょうか?

藤島　最初はランダーもいなければ特殊兵器もなかったから「このゲームって淡泊だよね」っていう話になって。それでスピードとか設定する要素なんかはモロに『モトス』からきてます。

広野　（メインメロディに合わせて）「さあ帰れ、家に帰れよ、早く帰れ～♪」だっけ?

藤島　誰が言ったんですか（笑）。

―そんな歌詞があるんですか（笑）。

広野　上がる時間だから今日はとっと帰りなさいねっていう意味でね（笑）。

―このマップ上に「ALESTE」っていう単語が出てきますが「アレスタ」の初出ということでよろしいのでしょうか?

藤島　「アレスタ」っていう単語自体は広野さんが同人誌で描いてたマンガのタイトルなんですよ。ただ、そういうふうに表に出たものをもじって使おうっていうのは仁井谷さんが大好きなので。

―なるほど。マップ上に「アレスタ」と出るのと「魔王ゴルベリアス」で「アレスタのペンダント」というのが出るので、ソフトが出る前から推していたのかなと思いまして。

広野　時期的にはマンガのほうからだね。

―ネットでも様々な情報が書かれていますが「アレスタ」の意味や由来はなんなのでしょうか?

広野　「ALESTE」のほうはそもそも造語だと思いますね。もともと私は電電公社にいまして、そこで山の上とかにある無線局の保守点検に行くんですけど、そこは無人で運営してるので、ある程度の天災には耐えられるように避雷機とか付いてるんですよ。その避雷機の部品やそのものの名前が「アレスタ(arrester)」と呼ばれてて「『アレスタ』が壊れた、交換しに行くぞ」って言葉が普通に出るわけですよ。で、「『アレスタ』って語呂がいいな、いつか使いたいな」と思って、なんとなくマンガのタイトルにしたんです。だから『ロボコップ』を見ててアレストモードって出るの「ああ!」っていう。ついでに言うと、もうひとつ使おうとしてた単語「イニシエーター」っていうのがあるんだけど、これはのちに某宗教団体が使ってたのでやめました（笑）。

―しかしその名前がのちにシリーズ化するタイトルになるのはすごいお話ですよね。

広野　まあ『ザナック』が使えなかったからね。決めたのは仁井谷社長だけどね。

―ラスボスのデザインが『ザナック』や『アレスタ』でよくあるような、地上物の基地と発射用のコアがあるというデザインでしたが、これはどなたが手がけられたのでしょうか?

藤島　自分でやりましたけど、ただ最初はそういうのもない淡泊なゲームだったのがどんどん追加されていったので（笑）。あまりいい方向に行かなかったな……。

―ちょっと続編をにおわすようなエンディングと、1986年末の広告に「『ガーディック外伝』製作決定」と書いてあるのはファミコン版と関係があるのでしょうか?　それともそもそもは別ラインで動いていたのでしょうか?

藤島　『ガーディック外伝』は広野さんが動いてたんだよね?

広野　時期的にはかぶってるのかな？　1986年末っていうことはそうかもしれない。

—ではファミコンで出される予定だったと。

広野　ファミコンとMSX2が並行して動いてて、MSX2のほうは『太陽の神殿』を移植した中森さんで、ファミコンのほうは私でした。ただ、そのあと中森さんが忙しくなったのか進行が止まったんですが、私が1年もかけてファミコン版を作ったんです。

—けっこう早い段階から絵を使おうと思われていたんですね。あの絵も特徴的なパッケージデザインですよね。

広野　加藤直之さんのものですね。

—あれはコンパイル側から発注をかけたのでしょうか？

広野　いや、アイレムさんが決めたんだと思います。だからこそいろいろと気を遣って貰ったのに腐らせてしまってごめんなさいって、当時の人に真剣に謝りたいなと思います。

◆

—イラストコンクールというのをゲームメーカーで開催したのってけっこう珍しいと思うんです。プレイヤーからイラストを集めて載せるというもので。『魔王ゴルベリアス』のマニュアルにも「『ガーディック』イラストコンクールの優勝者」みたいな人の絵が載ってまして。

藤島　なんでそんなところに載っけるの（笑）。

広野　これってコンパイルクラブかなんかで募集したのかな。

外山　その頃にコンパイルクラブあったんですかね？

広野　あったと思う。

藤島　最初はコンパイルニュースっていうB4ぐらいのサイズのビラみたいなのが5、6号まで出てて。そのあとにコンパイルクラブで。最後の方はちょっとは並行してたかな？　ただ、創刊号を持ってる人はほとんどいないと思うんですよね。

—古くてもだいたい十何号ぐらいからですね。

藤島　1号はコピー本なんですよ。寺本くんがチェスの絵を描いてるやつ覚えてるでしょ？

広野　さすがにそれは忘れた（笑）。見たら思いだすんだろうけど。

藤島　2号からオフセットになって、カラーになったのはもっと後だよね？

—コンパイルクラブの流れからイラストコンクールを募集して載ったわけですね。

広野　ほかに募集するチャンネルが思いつかないから、まず間違いないよね。

藤島　どういう経緯でこの『ゴルベリアス』のイラストは広野さんが描いたんだっけ？

広野　なんでか知らんけど……嫌がってたわけじゃないよ？　ただ、どう考えても自分の技量じゃ無理だよなと思いながら描いたんだけど「描け」って言われたからさ。そういう意味ではうちに人材がいなかったわけじゃないので、なんでよりによって私に描かせたのかなって。

—このゲームってパッケージが二種類あるのはなんででしょうか？　青版とオレンジ版ですね。

藤島　青いほうはあんまり目立たなくて「パッケージが悪かったからいまいち売れなかったんじゃない？」っていう理由で描き直して。その時にこの絵（新パッケージ）を描いた人が新社員になって、その人が「メカは描けるんだけどキャラは描けない」って言ってたから広野さんが描いたんじゃなかったっけな。

広野　絵を描ける人ってほかにもおったはずよ？

藤島　この当時？　微妙なんじゃないかな。

広野　コンパイルクラブだっけ？　自分と他の人の合作みたいなのが載ってたけど。僕が女の子を描いて、もうひとりが化け物を描いて。

藤島　あったね。コンパイルニュースでしょ。

広野　あれは中西さんだっけ？　化け物を担当した人っていうだけで。

藤島　じゃあこのパッケージ描いた人ってその人じゃない？　はっきりは覚えてないんだけどね。

広野　黒歴史だから覚えてないわけじゃなくて、なんで私に描かせたんだろうなと思って。

藤島　「キャラが描けないから広野さん

描いて」って話になってたんじゃなかったっけ。
広野　別にこの青パッケージで十分な気もするけどね（笑）。黄色にしたからといって売れるわけでもなさそうな。
藤島　青のやつはどっかにイラストを発注して出したんだっけな。どっちもポスターがあって。
広野　どっちかっていうと『ザナック』のパッケージみたいなだよなと思って。
藤島　それを狙ったんでしょ?
—「『ザナック』シリーズなんだ」と思わせて売ろうということだったんですね。

■思い出の開発タイトル『ガルケーブ』編

—『ガルケーブ』はコンパイルでは珍しい横シューですよね。
藤島　横シュー作ってたもんね。
外山　でもけっこう後の時代ですよ（笑）。
広野　なんで横シューにしたんだっけ?
藤島　どういう経緯で作ったのかぜんぜん覚えてない。
広野　縦と横どっちにしようかってことで話したんじゃなくて、最初からこんな感じにしようと思ってたのかな。
—コンパイルと言えば縦シューのイメージが強いので。
藤島　というか MSX だとスプライトの横並び制限があるので横シューって作りにくいんですよ。『クルセーダー』もいま見るとかなりひどいことに（笑）。
—パワーアップシステムはものすごく強くなる半面、減ったライフを回復させるためにチップを獲得するとすごく弱くなるという、強さをとるか生き延びるのをとるかというギリギリのバランスがありますね。
広野　当時アーケードには『グラディウス』があったから、それとは違うパワーアップシステムにしたかったっていうことは一回ぐらいあったよね?
藤島　うんうん。これもパワーアップシステムが一回変わってるんですよ。前だったらAとBがあって、二次元で配置されてるんですよ。それでAのほうを進める、Bのほうを進めるっていうことで武器が決まるタイプだったんですけど、まあ……わかりにくいですよね（笑）。
広野　これも十分わかりにくいけどね（笑）。概念としてはわかりやすいけど。
藤島　画面下に直列で並べて描けたしね。
—他のゲームに比べて難易度が高いと思うのですが、横シューだから難しくしようというバランスがあったのでしょうか?
藤島　これだけじゃないんですけど、自分が遊ぶためにゲームを作ってるみたいなところがあって（笑）。それで難しくなっちゃったんですよね。
—下から敵が出てきて弾をバーッとばら撒くだけのステージもありましたね（笑）。
広野　そこに自分の弾は通常弾で当たらないんだよね。
—弾を撃つとアメーバが怒って出てくるという（笑）。
藤島　特定の敵が延々と出続けて、それに合わせてほかの敵も出てくるっていうステージが多いんですよ。
—複合技というかパズル的な要素が強いですよね。
広野　あとは横スクロールを利用してるから多重スクロールでどうにもなるもんね。
—このころからポニカの箱の形に変わりますが、カードも入ってるんですよね。これはポニカ側が作って入れてたのでしょうか?
広野　そうですね。
藤島　ほかにもいろいろ入れてたのは仁井谷さんだけどね（笑）。
広野　『魔王ゴルベリアス』の「呪い」とか『アレスタ』のペーパープレーンとかね。
藤島　「おまけで釣るコンパイル」って仁井谷さんが言ってたと思う。
広野　釣られてるかどうかはわからないよ（笑）。
—でもその結果として、おまけがない中古が多いんですよ（笑）。あと、SG-1000版だとステージが少ないのはセガからの要請ですか?
藤島　そうです。
広野　えっ、そうなの!?
—32面あるところが30面ですね。
藤島　4面ごとのボスを早めに出してほしいからステージ削ってくださいって言われて。
広野　そうなんだ、それは知らなかった。途中までしか一緒じゃなかったから。
—これはMSX版が先に出ているんですよね?
藤島　MSX版が先ですね。
広野　ほとんど同時にしか見えなかったからどっちかわからないよ。
藤島　ああ、同時進行かもしれないね。
—これだと © がセガで出てますが、コンパイルとセガの関係性はどのようなもので?
広野　セガとはどっかのタイミングから仲良くというかそれなりにお付き合いさせてもらいましたね。
藤島　もともとセガ向けのソフトでしょ?
—それをMSXで開発されていたからMSXでも出そうと?
藤島　『C-SO!』とかもそうだもんね。だからMSXとSG-1000で両方出せばいいじゃんみたいな流れが。
広野　チップ一緒だからね。しいて言え

ばSG-1000のほうが2オクターブ狭い。

—ストーリーのお話になりますが、これは藤島さんが設定されたのでしょうか?

藤島　いや、そこまでは……。

—BAIIGAR(バイガー)やSPRIIGAR(スプライガー)という由来などは?

藤島　書いたような気がしなくはないけど覚えてないですねえ。

広野　藤島くんってそういうストーリーを作るのが好きそうな。

藤島　いやいやいや（笑）。広野さんもでしょ。

広野　私だったらもうちょっと鬱陶しいこと書くから。

—ストーリーだと二行で早々に全滅しているんですよね。そのバックボーンはありますでしょうか?

藤島　『ザナック』ってもともと『バイガル』っていう名前が付いてたよね。広野さんが付けたんでしょ?

広野　さすがに覚えてないよ（笑）。

—その流れや名残りなのでしょうか?

藤島　かもしれない。自分のことは覚えてない（笑）。

広野　たぶん藤島くんが考えたネタなんだろうけど、このゲームそのものかどうかはわからない。

藤島　スペルは考えてるんだけど、読み方はSG-1000版にはカタカナしか書いてないんですよ。それがけっこう適当な読み方になってて。

—ちゃんと正しい読み方を知るにはMSX版を買わないといけないんですね（笑）。SG-1000版とMSX版ではパッケージデザインが違いますが、描き分けだったのでしょうか?

藤島　『C-SO!』の頃はポニカが描いていましたけど、これに関しては出したのがセガなのかポニカなのかわからないですね。

■思い出の開発タイトル「クルセーダー」編

—続いて『クルセーダー』の話になるのですが、中世ファンタジーがベースのゲームってけっこう珍しいかなと思います。

広野　コンパイルファンファーレが鳴るのはこれが初めてだよね。

藤島　あれってこれ用に作った音なんだけど、『C-SO!』にも使ったじゃん?　『C-SO!』の方が先にリリースされてるんだよね。

—初めて作られたのは『クルセーダー』の頃なんですね。

藤島　ファンファーレはふたつともそうだよ。

広野　もうひとつのほうはあんまり使われなかったよね。

藤島　だから『クルセーダー』と『C-SO!』ぐらいにしか使われなかった。……思いだした!　『ガルケーブ』のパワーアップにも使ってたんだけど、音が長すぎるっていうことで削りに削って最後に残ったのがあの音（笑）。

広野　なるほど、それであの音か!（笑）。

—このゲームのデザインは石丸さんと藤島さんということで。スクロールがすごいスムーズですよね。元々の企画・アイディアは石丸さんなんですか?

藤島　そうだったかな?

—『ドルアーガの塔』をベースに、見下ろしというか横に見たのかなと。

広野　どうなんだろう?　スライムが出てくるわけじゃないしね。

藤島　まあ、中世ファンタジーということでね。謎解きは真のエンディングに必要だったね。某動画共有サイトで2年ぐらい前にアップされてたので「こんなの誰もできない」と思ってたからかなりビックリしましたね。石丸さんにも教えたら「感動した!」って言ってて（笑）。

—デザイナーふたりが30年越しに感動（笑）。宝箱の出し方について設定されたのは石丸さんでしょうか?

藤島　ぜんぶ石丸さんですね。

広野　石丸さんはけっこうゲームを厳しく作る人だったよね。

藤島　厳しいっていうかこの当時はみんな『ドルアーガの塔』に影響を受けてたからひどかったんだよ（笑）。だって『ロマンシア』とかもひどかったでしょ?

広野　あれは最たるものだけどね。やっちゃいけないことをわざとやってるんだもん。

藤島　いや、これもだいぶやっちゃいけないことをやってるんだけどね（笑）。

外山　絵面的には『魔界村』の影響があったんじゃないかと思ったんですけどね。

藤島　『魔界村』はないと思う。ただ、最後に寺本さんの絵を入れてるから、そのときになにかあったかも。

—魔王との決闘は若干『魔界村』のラスボスに近いかもしれませんね。

外山　そうそう、それがあって。『魔界村』は1985年の9月にアーケードで出てますね。

—『クルセーダー』は1985年の12月でタイプスタンプ的なものが出てますね。

藤島　魔王のドットは寺本さんは直してるのかな?　スプライトはほとんど私が描てるんですけど、背景とかはぜんぶ寺本さんが描いてるんで。

—このデザインってその後の『魔王ゴルベリアス』に似ているような気もしますね。

藤島　かもね。

広野　背景がしょぼかったんで寺本さんがぜんぶ手を入れたんだけど、魔王も描き直したかもしれないね。

—パッケージデザインが凄いのでポニカの本気を垣間見たような気がし

たのですが、ゲームとはあまり関係ないんですかね?
藤島　洋ゲームみたいだよね（笑）。
広野　まあそうだね。
—ポニカがデザインを上げてコンパイルが確認をとるようなことは?
藤島　いや、確認は一切ないですよ。
—ポニカから出ているコンパイルのゲームのパッケージデザインってポップなのが多かったと思うんですが、これはアクティビジョン系のシリーズと勘違いされそうな（笑）。

■思い出の開発タイトル『ザナック』編

—続いて『ザナック』を。マニュアル後ろの開発後期に「エーアイインターナショナルの企画でスタートし、3年越しの作品となった」と。
藤島　あはははは（笑）。
広野　かかってるなあ（笑）。俺が3年かけたわけじゃないからな!
—1983年の4月なのでMSX規格が出て早々ですよね。
広野　これってそもそも『E.I.』が出てから「次のシューティングはこんな感じ」って話をしてた気がするから、そんなに昔なのかなって。なんで3年もかかったんだろう。
—この文章を我々は信じているのですが、どこまで本当なのかというのを確認したく。
広野　途中まで『ル・コロニアム』っていうタイトルだったんですね。そのときの画面写真が載ってるんだけど、MSX1版の『ザナック』とはぜんぜん関係ない要塞みたいな広告があるんだけど、その段階だね。
藤島　タイトルを『A.I.』にするのは反発してたんだよね。
広野　これは私が最後の年の何か月かやっただけだからね。
—「当初、ほぼ完成していたけど地上物のデザインが納得できないからやり直し」というのは?
藤島　それは適当すぎる（笑）。
広野　ほぼ動いてたんだけど「ゲームとしてどう遊ぶの?」っていう。地上に敵が出てきて適当に壊して進むだけで、特にゴールや目標もない感じで。辻褄は合ってるんだけどゲームとしてはまだなにもできてないような感じだったんですよ。そこでどうするのっていうところですったもんだして要塞を出そうと。もともと要塞みたいなものを出す予定はあったんだろうなとは思うんだけどね。で、私が血迷って背景関係をぜんぶ描き直した。いま考えたらなんでそんなタイミングでそんなことやろうと思ったんだってなるけどね（笑）。
藤島　でもそれぐらいやらないとダメでしょう。
広野　うん。あとは武器関係についてもそのころは特殊弾の概念がなかったしね。
藤島　地上をまっすぐ進むだけだったね。
広野　そうそう。だから通常の武器を3発撃ってるよね?　で、4発目っていうのは『ゼビウス』のブラスターみたいなのを想定してたのかな?　魚雷みたいに進む地上弾みたいなのがあったんだけど、そこのマップを使ってるからぜんぜん違う武器を突っ込んだりしたの。で、背景は背景で当時の広告に載ってたような固定した一枚絵みたいなのがあって、それをいくつか並べるっていうマップだったのを「自由に地形を描けるようにしようよ」ってことで、わざわざ地形生成するようなプログラムを組んでこういうマップにしちゃった。
—広告と違うということとデザインを直したのも事実で「納得できないから変更した」というのは?
広野　納得できないという以前に、このままだとゲームとして成立しないというのがあって。
—「『3年もかかったら商売にならないよ』と叫んだエーアイの清水氏」と。
広野　ただ、このゲームも商業的に成功してるのかと言えばそうでもないけどね。
—『ぷよぷよ』以前のコンパイルといえば『ザナック』が金字塔という認識はあると思います。
広野　私がコンパイルに商業的な利益をもたらしたのは結局『ぷよぷよ通』を担当するまでないし、あれも私の業績とはいえないからこの手の話をするとちょっと……私はなんだったんだろうなって思わなくもないんだけどね（笑）。
藤島　でも『ザナック×ザナック』はけっこう気合い入れてやってたよね。
—ディスクシステムだとけっこう売れたと思うのですが?
広野　どうなんだろうね……。
藤島　ファミコンはどれぐらいで売れたっていえるのかが難しいんですよね。
広野　ディスク片面だからなにかのソフトと容量合わせるのに都合がよかったとか。
—たしかに片面に『ザナック』を入れてると安定感はありますよね（笑）。
広野　あの当時は片面ソフトがだいぶ減ってたからね。
藤島　でも広野さんが独自の世界観で作り上げたからこそ、この形に到達したような気はするんだよね。
広野　背景がむちゃくちゃ長いのってどうなんだろう?　プログラムを組んでまでこんなに長くする必要はなかったかもしれない。
外山　仁井谷さんが「『ゼビウス』では表現できないような広いマップを作ろうと思ってそうした」って言ってましたよね。
広野　実際にこれをマップで描くのは不可能ですからね。1面だけでも300枚

ぐらい。プログラムだからなんとでもなっちゃうんですよ。スクロール速度をなんぼ上げてもマップデータとしてはデータ生成だから困らないと。

―草原を疾走する感じが曲と合わさってますよね。

広野　8ドット単位でしかスクロールできないから、スクロール速度を上げたほうが綺麗でしょ？　それもあってデカいマップにしたかった。

―タイトルを『A.I.』から『ザナック』に変えたのはポニカの企画部が変更したというふうにもとれますが？

広野　『A.I.』っていうタイトルが気に食わなかったからじゃなかったっけ？

藤島　そう。

―『ザナック』と命名されたのはどなたなのでしょうか？

藤島　寺本さんじゃなかったっけ。

広野　そうそう。だからたぶん私はそのときに「バイガル」と言ってたんじゃないかと思うので、そうじゃないかな。なんで「バイガル」っていうと適当に語呂で選んだんだろうけど。

藤島　寺本さんが名前付けたときに「これじゃないと譲らん」みたいな感じでえらく推してた記憶はあるんだけど、なんかのアナグラムもあったんじゃないかな。

―「ナスカ（NAZCA）」ですかね？

藤島　当時は『ゼビウス』とか流行ってたからその流れはあるかもね。

―エーアイインターナショナルだから『A.I.』という名前のゲームを作るように命じられたようなことは？

藤島　AIでなにか仕掛けをしたいというということでエーアイインターナショナルって名前で会社を作ってたんで。「AIでなんかゲーム作れんか？」って話が来たときに、難易度調整をコンピューターがやってるように見せかけることはできるよって話をして。広野さんに渡るちょっと前まではこっちで全部やってたので。

広野　ときどき言ってるけど『ザナック』に使われてるシステムは僕が一からぜんぶ作ったんじゃなくて、いろんな人の手を経たものを最後にいただいて完成させてるだけだから、あんまり僕の手柄ではない部分が多々あります。

藤島　でもAIのロジック部分も実装してたのをそのままじゃなくて広野さん独自で追加されてるわけだから。

―ALCという内部数値をあえて見せていますが、ここには本来「ZANAC」と入る予定だったんですよね？

広野　そうそう。小さいロゴが入ってたんだけど、容量が足りなくて（笑）。

―それで内部数値を見せるようにしたんですね。

広野　そうだね。

―0面の難易度ってものすごく高いと思うのですが、どういった意図があったのでしょうか？

広野　作者ですらヒィコラ言うぐらいの難易度がある面があってもいいよねっていう感じで。あんまり成功してないかもしれないけど、当時は難易度がどうしても高くなりがちで、後になればなるほど自分の思った楽しい難易度がユーザーにとってはすごい難しいと感じてしまうから、作者が面白いと思った難易度で作っちゃダメだと思って。だけどそのまま出しちゃダメだというのは当時そこまで明確にしてなかったから、ただ単純に無茶苦茶難しい面をひとつ入れたら面白いんじゃないっていうところだった。だから会社の中でもなかなかクリアできなかったもん。一応、クリア例はあるんだけどね。

―MSX2の『ザナックEX』のオープニングでパイロットが出てきて乗り込むというポーズを取って発進するアニメーションがありましたが、これは追加されたものですよね。

広野　そうですね。あれは寺本さんが絵で構図を決めたと思います。

―なるほど。パワーアップすると自機のデザインが変形しますが、他の『ザナック』シリーズにないアイディアですよね。

広野　寺本さんがいろいろ描いてたからとりあえず入れちゃおうって（笑）。

―デザイン先行でパワーアップするごとに絵を差し替えていたんですね。

広野　なんか使い道がないかなって（笑）。せっかく描いて貰ったのに使わないのはもったいないじゃない？

―『魔界島』のMSX2版はコンパイルが担当されたというお話ですが。

広野　やりましたね。あれは新谷さんです。

―カプコンから依頼があったのでしょ

うか?

広野　どういう経緯だったかはわからないね。そういえばなんでだろう?　それまでカプコンのゲームを移植してたわけでもないし、その後に関わることもなかったしね。なんかの絡みで新谷さんが出向して仕事してましたね。

藤島　社内で作ってたときもあるよね?

広野　あるかもしれんけど、かなりの期間は会社にいなかったから。

藤島　最後のほうは出向になってたよね。じつは当初『魔界島』じゃなかったんですよ。

—えっ?

藤島　『ひげ丸アドベンチャー』とかそんな感じのやつで。

広野　それはタイトルがそうだっただけじゃない?　だってゲームそのものの展開は同じだし。それで新谷さんが「カプコンで面白いことやってたぞ」ってノウハウを持って帰ったりね。

—そのノウハウは後のコンパイルでなにか活かされたのでしょうか?

広野　使ってる人はいると思うよ。タスクシステムでプログラムカウンタの処理の仕方が違ったりしたんで。ただ、いまの時代ではCやC#って意味ないけど、当時としては「なるほど、そういう使い方があるか」って感じで。

藤島　マークIIIの『R-TYPE』作ったのも新谷さんだしね。

—ああ、そうでしたか。

広野　だからシステムを一から新しく作るのはけっこう得意だったんじゃないかな。私は既存のシステムをいじくってどうにかするっていうことのほうが多くて。『ザナック』で自分が作ったのって要塞関係だけで。だから新谷さんはいろんなことができる人で。

外山　そういえばS社に行かれてからのお話を聞かないですね。

広野　つつがなく幸せに仕事してくれてればいいんだけどね。寺本さんはある意味、自分がやりたいような道を選んだから。

藤島　作曲の宮本さんとかもどうなったんだろうね。

■思い出の開発タイトル『ジャガー5』編

—コンパイルの当初の広告には『魔王ゴルベリアス』『ガーディック』『ジャガー 5』という三本が出るぞと書かれていますね。

藤島　そうだそうだ、自社で出そうとしてたんだ。仁井谷さんが最終的にNGにしたけど。

—このゲームって画面から東南アジア感がかなり出ていると思うんですが。

藤島　東南アジア感?（笑）。

—MSX1の貧弱なグラフィックで「東南アジアはこんな感じだ」というのを（笑）。全体的に色が茶色っぽいところやケシ畑が出たりと。

広野　展開とかに関しては仁井谷さんが妙に細かく助言してたのを覚えてるよ。

—実際に旅行かなにかで東南アジアに行かれたりしたのでしょうか?

広野　ないない（笑）。

藤島　これもともとの企画は新谷さんでしょ。『特攻野郎Aチーム』かなにかで作ってたやつなんですよ。

広野　だから開発途中のタイトルが『CTA』（コンバットチームA）ね。

藤島　ああ、そういえばそうだったね。

—イベントがけっこう目白押しですよね。仲間を探してボス戦では横アクションになって、女性とデートに行ったりケシ畑を焼いたり……プレイ時間は短いですがプレイヤーを楽しませようと工夫が詰まっていますよね。

広野　雰囲気や世界観は仁井谷さんがだいぶ指定してたと思ってはいる。たとえばデートするイベントもそうだけど、デートの内容についてえらい細かく指定してたしね。だからビジュアルというかビジョンみたいなのがあったんだろうなって。

—パッケージに写っているのはハドソンの人なんでしょうか?

藤島　ハドソンでしょうね。

広野　いい雰囲気だよね（笑）。

—指令 A・B・C とメンバーのプロフィールなど機密文章が入っていますが、正直申し上げると不要な付属品が多いなと思うのですが（笑）。

藤島　寺本さんの絵だよね、間違いなく。

—「ガーディックジュニア」と書かれていますが?

藤島　スペルが違うんで。

—あえて変えたのでしょうか?

藤島　経緯は覚えてないなあ（笑）。

—生まれ、育ち、性別、その他一切不明と書いてありますね。

藤島　「女性ではないかと噂される」（笑）。

広野　でもこのおっさんの絵は寺本さんだね。渋いおっさんが上手いんだよ。

藤島　上手いっていうか好きだよね（笑）。おまけについてはハドソンもけっこう好きで付けてて、パソコンで出してたゲーム（※7）で殺人事件の証拠品みたいなのとか。

—あの土とか入ってたやつですよね?

藤島　そうそうそう。そういうのとか何本か出してたね。

—ハドソンとコンパイルの意向としておまけは合致したんですね。

（※7）パソコンで出してたゲーム
『暗闇の視点　バニーガール殺人事件』の事です。テキストアドベンチャーで、実際に付属している土などの証拠品から犯人を推

■思い出の開発タイトル『魔王ゴルベリアス』編

—元は『ゼルダの伝説』かと思われるのですがいかがでしょうか?

藤島　でしょうね。

広野　企画立案はほとんど藤島くんだね。

藤島　もともとはソニー向けでメガROMの前に『ゼルダの伝説』みたいなのを32Kbit 作ろうっていう話で始まったんですよ。

—それはソニーからの提案ですか?

藤島　いやいや、持ち込もうかなと思って。

—ソニーからは『E.I.』ともう一本が出る予定だったんですね。

藤島　そのあたりはわからないですね。仁井谷さんがどう考えていたかという感じなので。

—なるほど。縦・横スクロールあり、見下ろしの強制スクロールありと豪華な作りですよね。

藤島　最初は縦スクロールしかなかったんじゃないかな? しかもフィールドから始めてたけど「横スクロールから始めるようにしてくれ」って注文があって、スタート画面をわざわざ作った記憶がある。

—戻るときにこのグラフィックのままなのは容量不足でしょうか? 後ろを向くアニメーションがないんですよね。

藤島　容量が足りないっていうほど足りなくはなかったんだけど。

広野　わざとそういうふうにしたんじゃないの? 戻れないっていうスクロールで。

藤島　そういうゲームではあるんだけど、結局『スーパーコックス』か何かで作ってたんだよね。

—このゲームですごい点は『ゼルダの伝説』だと5画面にひとつぐらいに謎があるという雰囲気でしたが、画面のひとつひとつに洞穴を用意してるんですよね。プレイヤーもスッキリするというか、取りこぼしがないぶんスムーズに進められるというのがありますよね。

藤島　『ドルアーガの塔』の宝箱に近いもんじゃないかな。

—いまだに出現方法がわからないのがあるんですが、全画面に出るんですよね?

藤島　いや、『ドルアーガの塔』も出ないのがあるじゃないですか(笑)。だからそういうモチーフもあったと思う。

—横スクロールと縦スクロールを追加で設定されたと思うのですが、やはり容量が増えたからでしょうか?

藤島　どうだっけな……。

—FINDっていうのは通貨でもあって、洞窟とか洞穴を見つける能力という形に設定されていますよね。

藤島　FINDってなに(笑)。「発見力」とかなんでしょうね。

広野　本人の探検力や探索力が増えないと見つからないっていうのは辻褄があってるような気はするけどね(笑)。

—注意力みたいな感じですよね。

広野　しいて言えばなんで敵を倒すと注意力が高まるんだろうなって。

藤島　(笑)。

—通貨と能力を兼ね合わせたというのは珍しいと思いますね。

藤島　うーん……最初は容量もなかったんでシンプルにしようとしてたんで、要素をひとつにしたのかな。最初からメガROMだったらもうちょっとしつこかったかもしれないけどね。

—「ゴルベリアスの呪い」なんですが、開けるとゴムと針金、そして紙が入ってるんですよね。この紙が欠品率が高いんですよ(笑)。

藤島　みんなバリバリっと開けたらそれ

クリスタルひとつ、
まわりの岩をすべてこわし
川にある岩をうて。
さすればゴリベリアスの
洞窟は開く。

▲ゴリベリアス

▲リーナ姫の悲鳴

までだから、これに気づかない人もいるし、紙がなくてもどうにかなるっていうね。

—この紙「ゴリベリアス」っていう誤植がありますね（笑）。

藤島　あはははは（笑）。

—このおまけを設定されたのも「おまけで釣るコンパイル作戦」を指導した仁井谷さんの発案ですか？

藤島　そうですね。MSX2版には「絹糸を裂くような悲鳴」があったよね。若い人にそんなこと言ってもわかんないよって話だよね。誰か止めなかったのかな（笑）。

—このマップはエディタかなにかで作られたんですか？

藤島　こっちは作ってないんだよね。元のマップは紙で一生懸命作ってた（笑）。

—このゲームは「ゼストの靴」がないと早々に詰むという厳しいバランスですよね。

藤島　そんな仕組みを最初にするなよっていうのはあったね。

—マニュアルにも「ゼストの靴を買え」って二回も書いてあるんですよ（笑）。

藤島　『ドルアーガの塔』のジェットブーツみたいなノリで、入り口を厳しくしたかったんだけど「やっちゃいかんだろそれは」っていう。

広野　それこそ取れなきゃ進めらないぐらいにしないといけないよね。

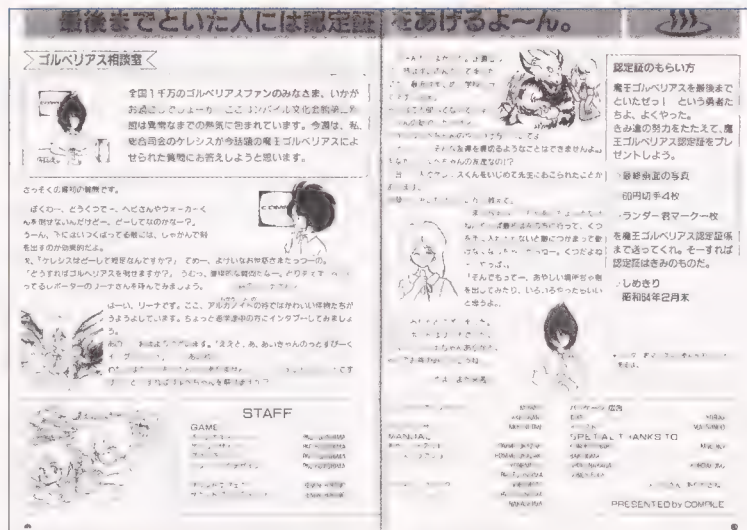
—マークⅢ版は藤島さんご担当されてないですよね？　最初に「ゼストの靴」がもらえるんですよ。

藤島　あれ重要でしょ（笑）。

広野　妥当だけどね（笑）。

藤島　そのままにしてもたぶんセガから文句言われると思う。

広野　いい意味でセガはその辺うるさいからね。

—マップデザインの話になりますが「アレスタのペンダント」という便利なアイテムが出ますが、一番最初のフィールドから見えますよね。足りなかった謎解きが補完されていくというデザインだと思うのですが、意図的なものだったのでしょうか？

藤島　さすがにそこまでは覚えてない（笑）。

広野　でもそれはわりとゲーム制作の基本に近いから意識したんじゃない？

藤島　かもね。そういう意味ではラストダンジョンも近いですよね。

—「ゴルベリアス認定証」というのは実際に発行されたのでしょうか？

藤島　なんかあった気がする。

■後までといた人には■定■をあげるよ〜ん。

ゴルベリアス相談室

全国１千万のゴルベリアスファンのみなさま、いかがお過ごしでしょうか。ここコンパイル文化会館第二別館は異常なまでの熱気に包まれています。今週は、私、総合司会のケレシスが今話題の魔王ゴルベリアスによせられた質問にお答えしようと思います。

さっそくの最初の質問です。

ぼくわー、どうくつでー、ヘビさんやウォーカーくんを倒せないんだけどー、どーしてなのかなー？」
うーん、下にはいつくばってる敵には、しゃかんで剣を出すのが効果的だよ。

認定証のもらい方

魔王ゴルベリアスを最後までといたぜっ！　という勇者たちよ、よくやった。
きみ達の努力をたたえて、魔王ゴルベリアス認定証をプレゼントしよう。

60円切手4枚
ランダー君マーク一枚
を魔王ゴルベリアス認定証係まで送ってくれ。そーすれば認定証はきみのものだ。

しめきり
昭和64年2月末

◆

広野　『ファイナルジャスティス』を作るときの元ネタはSっていう映画で、字幕付きのビデオを貸してくれましたね（笑）。

—映画といえば『ガンヘッド』はあんまり関係なんですよね？

広野　あれはもともと『スーパースターソルジャー』として開発してたので、3、4か月経って8月か9月に入ったときに「これは『ガンヘッド』ということになりました。だから『スーパースターソルジャー』に縛られる必要はないですよ」と。『スターソルジャー』を作ったNさんがトラップゾーンの存在にこだわっていて。地形の裏側に回れちゃうやつね。個人的には正直、あのせいで弾が撃てなくなったりするんでゲーム的には微妙なので無くすかルールを変えようよってことを何度か提案したんですよ。でもどうしても入れなきゃいけないと却下されて。だから『ガンヘッド』になった時点で断る必要がなくなったなっていうのが印象に残ってます。ただ、トラップゾーンはなんとか無くせないかなって思ったけどゲームのそのほかの部分は作ってたまま流れたんで『スターソルジャー』っぽいままですね。

—いかにもキャラバンっぽい感じですよね。

広野　ゲーム内にキャラバンモードを入れるっていう発想はなかったんでやってみたかったけど、のちのちのゲームを見るとたしかに削って正解だったなと。

外山　キャラバンに対抗してナグザットではカーニバルでしたね（笑）。

—大変失礼ですがナグザットのサマーカーニバルは成功されたのでしょうか？

外山　僕らがいた1991年には広島でもやってましたし、盛り上がってたんじゃないんですかね（笑）。

◆

―『ゴルベリアス』に話が戻りますが、MSX版の最終パワーアップ時のBGMにマークⅢ版の最初のBGMが鳴ってるんですよ。

藤島　どの曲をどこに使おうっていうのは意識してないんですよね。

広野　結局あれも何回やっても救われないもんね。

―このチラシのイラストを描かれたのは広野さんでしょうか?

広野　そうですね。

―「近日発売」と書かれてからけっこうな時間が経ってから出ていますが、開発が難航されていたのでしょうか?

藤島　難航はしてましたね。

―ゲームバランスの調整やマップでしょうか?

藤島　まあ……当時のことなんでソフト管理なんてあんまりきちんとしてないし、ダラダラやってたら割と……。『ザナック』も時間かかったのもそのへんだもんね。

―「見て面白いプロモーションビデオ、予価2000円。予約受付」っていうのは結局発売されてないんですよね?

藤島　いや、ぜんぜんわかんない。

―プロモーションアニメビデオとプロモーションビデオの広告が出てるんですよ。

広野　ないような気がしますね。

―企画だけ出てたということでしょうか?

広野　あとは有名でしょうけどMSX1版ではキーボードで名前を打つとケレシスの顔が変わるっていう。

―変わりますね。あの顔の元ネタはあるのでしょうか?

広野　あれは藤島くんが描いた似顔絵だと思います。

―オリジナルサウンドテープ、ポスター、ステッカーの三点セット2000円というのは、販売用のサウンドテープがあったのでしょうか?

藤島　サウンドテープはありました。

―音楽のアレンジが入ってるのでしょうか?

藤島　ほかにもコンパイルで作ったゲームをいろいろまとめたやつとかありましたしね。

―ポスターはおそらくパッケージの絵ということでしょうか?

藤島　そうですね。ポスターは東京の事務所に大量にあって、たぶん広野さんも見てるかもしれない。押し入れにたくさん入ってて、いま思えばもっと貰っておけばよかったなって。

―たぶんいまものすごい価値がつくでしょうね。

藤島　BEEPさんに売りに行く(笑)。

―うちもすごい値段をつけて売ると思います(笑)。あとは「君の周りにいるリーナ姫を探せ」っていうのがありまして。「『魔王ゴルベリアス』に登場するリーナ姫のイメージギャルを探しています。自薦・他薦でもいいから街で、村で見かけたリーナ姫の写真をコンパイルまで送ってください。ケレシスのイメージボーイも合わせて募集中。間違ってもゴルベリアスを探さないように。写真は返却できません」と。

藤島　ああ、間違いなく岡崎さんの呪いだね(笑)。

―これは応募きたんですか?

藤島　きたのかな?　それこそ岡崎さんとかに聞かないとわからない。

―岡崎さんというのは営業担当の方でしょうか?

藤島　うん。

―もしかしたら応募はあったのかもしれないですね。最後に「ケレシスの妹を探す」って三機種(MSX・マークⅢ・MSX2)全部で言われますよね。

藤島　続編も作っていいって言ったんだけど続編じゃないものをっていうことでね。

―マークⅢにも移植されたことや、『真魔王ゴルベリアス』も同じプロットで作られたということは社内的に「売れる」という流れがあったのでしょうか?

藤島　他に作るものがなかったんじゃない?

広野　そっくりなのは出てるもんね。だから「作るんだったら『ゴルベリアス』をいまのプロットの形で出し直せば続編も作れるよね」って感じだったんじゃないかな。

藤島　って感じだったと思う。「続編は作っていいよ」って話はしてたんだけどね。

広野　といってもMSX1版のソフトの続編がMSX2っていうのもあれだから、っていうことでとりあえずMSX2で『真魔王ゴルベリアス』を出そうっていうのはあったんだと思うよ。

―妹はそもそもなんでいなくなったのかということと最後はどこにいるのかということで見つける予定はあったのでしょうか?

広野　マイカは誰かにさらわれたの?

藤島　いや、Ⅱのラスボスの予定だったんだよね。

広野　マイカが?　へえ。

―名前は決まってたんですか?

藤島　名前は決まってるし、紹介マンガかなにかに出てましたね。

―そうでしたか?　妹の存在が明らかになったのってエンディングだった気がするんです。

藤島　マンガの冒頭にも出てきてたような気はするね。コンパイルクラブに載ってたんだっけ?

広野　ただ、マイカっていう名前が出てくるのはそこだけってことはないと思うんだけどね。

藤島　コンクラの版下って捨てた?

広野　版下は持ってなかったね。僕が持ってるのはコンパイルニュースのやつじゃないかな。持ってたとしても土砂の藻屑だけどね。

藤島　広島で水害があったときにモロに広野さんの実家がね。
広野　倒壊しまして。中に入れない状態だったんで業者の人にサルベージしてもらおうと思ったら莫大なお金を払うしかなくて。中身を気にしませんよっていう話だったら市の人が持ち合ってくれるんだけど、さすがに私物のために動いてもらうわけにもいかないから全部壊して貰った。ただ、それでも業者の人はある程度救えるものを「これ大事なんじゃないんですか?」って持ってきてくれたりしたんだよね。コンピューターはもうしょうがないからね。マイコンは大量に消えました。
—『ガーリーブロック』もコンパイルだとお聞きしてますが。
広野　そうですね。テレネットでしたっけ?
—あれはテレネット側からのお話があったのでしょうか?
広野　そうだと思います。MSX2版の『アレスタ』『ゼビウス』を作ったKさんという人が作りました。
—ロボットの格闘ゲームですよね。
広野　そうそうそう。蹴りとか殴りでね。
—イメージ的にはディスクシステムの『SDガンダム』のような感じで。

□思い出の開発タイトル『アレスタ』編

—続いて『アレスタ』を。『ザナック』ではなく『アレスタ』となったのは商標の問題で?
広野　『ザナック』が使えなかったので、社長が「じゃあ『アレスタ』っていう名前を使おう」ってことで、最初はセガのマークIII版を作って。プログラムをしたのは新谷さん。『ザナック』のプログラムを参考にしたかは知らないけど、基本的にはオリジナルですね。不満を言うならば『ザナック』と比べるとだいぶシステム的に怪異なものになっちゃったなっていう気はします。あとこれは逆に悪い意味でセガのせいですけど、難易度が鬼のように高かった。そういう風にしなきゃいけなかったらしいですね。だから無敵時間も短い。
藤島　最近の弾幕シューティングもそうだけど、難易度をある程度高くしないとユーザーが納得しないっていうのもね。
外山　このころのセガはそうですよね。
—MSX版『アレスタ』に「MSX MUSIC第一弾」とパッケージに大きく書いてありましたが、FM-PACを売る兼ね合いの時期だったのでしょうか?
広野　もともと「こういう音源を載せたらどう?」みたいなのをコンパイルから提案するという流れがあったらしいんだけど、たぶん似たようなことを考えた人がほかにもいたのかな?　パナソニックの方でもだいたい同じような企画を立ててたんで、それに乗っかった感じですね。
藤島　ああ、そういうことあったね!
広野　だからうちが言い出しっぺでパナソニックが実現させたんじゃなくて、たぶんパナソニックも同じようなことを考えてたんで競合しても意味ないなっていうことだったと思うんだけどね。ほぼ似たようなことをうちも考えてたんだよ。セガの音源チップって安いから載せちゃえばいいやって感じで。
藤島　コンパイルのゲームって大抵「MSX AUDIO」に対応してるんですよね。
広野　最初は対応してなかったんだけど「MSX MUSIC」対応のノリに「MSX AUDIO」の性能をさらに制限し、できることをいくつかやめたらだいたい「MSX MUSIC」と同じようなスペックになるんですよ。じゃあ「MSX AUDIO」の能力を限定的に発揮するよりは「MSX MUSIC」を互換で使ったらどうかなっていうことで互換モードを作ったんですよ。だから「MSX AUDIO」互換そのものはする気はなかったんです。

CHALLENGE! COMPILE GAME

チャレンジ！コンパイルゲーム

この頃から光っていた MSX初期の良作シューティング E.I.

『E.I.』は、MSXが登場した一年後の1984年の年末に発売されました。ソニーからの発売で、まだコンパイルの名前も出ておりませんが、当時のパソコン用シューティングの中では抜群にスピード感があり、後のコンパイルシューティングの礎となった作品です。

STORY

もの凄いゲームが現れた。その名も『E.I.』。360度のマルチ攻撃をしかけてくるエイリアンとインベーダーの大群。前から後ろから、右から左から、上から下から、メカニカルに制御された敵の執拗な襲撃が悩ませる。息もつかせない猛攻撃をかわしながら、君は敵の母艦をおびき出すことが出来るか。

炸裂する爆発音とアトミックブルーのシンセサウンドが、君の脳波を痺れさせる。『E.I.』は、メカトロニクスゲームの決定版だ!

未来感溢れる円筒形風のグラフィック

上記はパッケージ裏に書かれた激しいキャッチコピーです。8面一区切りでループする縦シューティング。

家庭用ではまだ画面がスクロールするシューティングすら珍しかった時代に、円柱の中を進むようなグラフィックは未来を感じました。自機は8方向移動で、攻撃は2連射まで可能のショットのみでパワーアップ無し。スコアエクステンド有りです。難易度は、自機の遅さに比べ敵や敵弾が早くかなり難し目です。

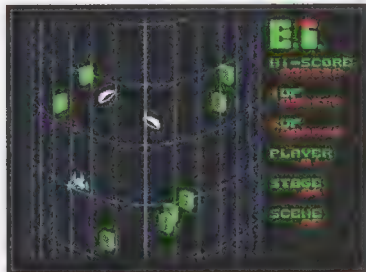
敵弾は破壊可能ですが、後半になると破壊不可能弾を撃ってくるようになりますし、また画面の下から敵が現れたりと、どんどんトリッキーな攻撃をしてくるので、生半可の腕では太刀打ち出来ません。また、ザナックにも出た敵が登場し、ニヤリともさせてくれます。

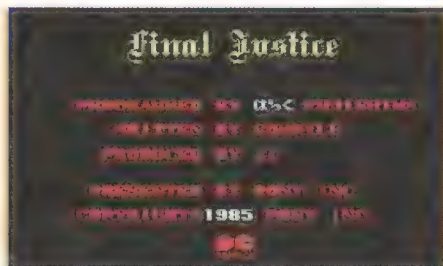
BGM違いの別バージョンがディスクステーションにも

他に目の付け所は、当時では珍しい早回し的な要素がある事でしょう。ステージの終盤になると、破壊不可能な黄色い敵と一緒に母艦が現れます。母艦は周囲4箇所のパーツを壊すと破壊出来て5千点ボーナスとなりますが、ステージ道中でミスったり、雑魚の処理が遅れていると母艦の出現時間が短くなったり、出現しないままステージクリアとなってしまいます。

今遊ぶと古くささは否めませんが、コンパイルシューティングの歴史を知る上でも一度は遊んで頂きたいです。MSX2版ディスクステーション15号にも収録されていますが、こちらはBGMが新曲となり、ゲームのスピードも早くなっていてかなり違ったゲームになっています。

炸裂する爆発音とアトミックブルーのシンセサウンドが、君の脳波を痺れさせる。E.I.は、メカトロニクスゲームの決定版だ!

▲これがボスの母艦。4つのパーツをどれだけ壊したかによってスコアが違う。壊す前に円柱形の地形が過ぎてしまうと、逃がしてしまいスコアは入らない。

▲破壊不可能なタマゴ状の敵と、左右から挟んでくる敵はザナックでもお馴染みですが、既に本作から登場してました。タマゴ状の敵からの3WAY弾が早くてキツい!

★

総ステージ数は99面!
超硬派シューティングゲーム

ファイナルジャスティス

『E.I.』の一年後に発売された縦シューティング。パワーアップ要素も追加となり、敵の動きも更にトリッキーとなり、ゲーム中ではあまりわかりませんがストーリー性も強化。そして、コンパイルシューティングの中では最もクリアまでが長い作品となります。

STORY

地球歴2812年。地球からの宇宙への移民計画が進んでいた矢先、帝国ゴースが大侵略を開始した。地球防衛軍はファイナルジャスティス号を完成させた時、すでにゴースの艦隊は地球のすぐ近くまで迫っていた。君は地球最後の戦士として、ファイナルジャスティス号に乗り込み、敵艦隊を撃破してくれ。

体力制のシンプルなシューティングゲーム

まだまだ黎明期だった為にシンプルなシューティングですが、ストイックに遊べてファンが多い作品です。自機は体力制で、敵の体当たりや敵弾に当たると体力が減っていき、無くなるとゲームオーバーとなります。

『E.I.』より更に特徴的な動きをする敵はステージの敵の動きや攻撃は激しいです。特に、細かくアニメーションしながら旋回して弾をばらまいてくる敵の動きは見ていて感心します。ステージの終わりには4種類のボスが待っていますが、どれも左右に動き弾をばらまくだけで、見た目ほど難しく無く、倒すのは簡単です。

パワーアップと攻略のポイント

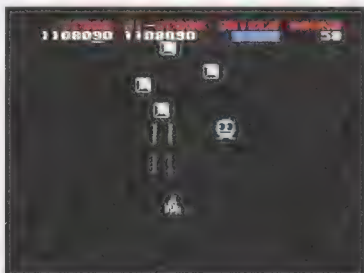
パワーアップアイテムは、灰色のボックスを打ち込むとたまに出て来ます。ダイヤを取るとスピードアップ、鍵を取るとショットが連射→2WAY→3WAYと強化されていきますが、3WAYは単発となってしまい逆に弱体化するので、2WAYで止めるのも良いでしょう。また、スピードアップはダイヤを取る毎に上がり最終的には自機が制御不能となってしまいます。

その灰色のボックスですが、撃ち込むとどんどん動きが速くなります。アイテムが出てくれれば良いのですが、出ない場合は壊れずに自機と体当たりしてしまう事になるので当然ながら避けないといけません。アイテムが出るボックスは決まっているので、最初の数面だけでも把握しておくのが良いでしょう。

そしてもう一つ、体力をかなり回復してくれるランダー君もボックスから出て来ます。

全面クリアには気力と根性あるのみ

コンパイルシューティングは家庭用という事もありクリアまで長い作品が多いですが、『ファイナルジャスティス』はなんと全99面。クリアまでは2時間を軽く越えます。20面あたりから難易度上昇も止まり、体力回復のランダー君もかなりの頻度で出て来ますので、時間さえあればクリアはそれ程難しくはありません。

▲敵は一見同じ形状でも、色によってそれぞれ攻撃方法が違う。

▲体力を回復してくれるランダー君。灰色のボックスを撃ち込むと出て来て、画面上に逃げていく。

▲長い戦いの末にようやく見ることが出来たエンディング画面。

コンパイル自社ブランド第1弾は
オリジナル固定画面シューティング

ガーディック

『ガーディック』は固定画面シューティングというジャンルをベースに探索、そして戦略性を加えた新機軸のシューティングゲームです。また今まで開発のみで販売を行なわなかったコンパイルが初めて自社ブランドで発売した記念すべきゲームとも言えます。

BUDRUGA EPISODEシリーズ

ストーリーを以下にご紹介しますが『ファイナルジャスティス』、『ガルケーブ』そして『ブラスターバーン』と同じ世界観を持ちBUDRUGA EPISODEシリーズと言われています。

西暦2813年、太陽系から遠く離れた惑星ガリアムは人口増加による深刻な問題に直面していた。ガリアム政府は秘密組織「ゴース」と手を結び、侵略計画を実行した。

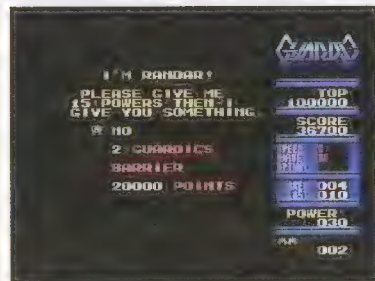
ゴースは移民可能な惑星のすべての知的生命体を滅ぼす死の組織である。そして、その魔の手が地球にも伸びてきた。ゴースは地球を破壊状態に陥れたが、人類は超高性能戦闘機「F.J.」と共に戦いを挑み、見事ゴースを太陽系外に追いやった。

しかし、地球上ではゴースの生き残りが密かに反撃のチャンスを狙っていたのだ。人々がそれに気付いた時、ゴースの新たなる地球侵略計画が進められていた。これを撃破する為に地球軍は新兵器「ガーディック」を完成させ、立ち向かっていった。

そしてこの後は『ブラスターバーン』へと話が続きます。ステージの中には『ファイナルジャスティス』や今作を彷彿とさせるステージがありますので、今から遊ぶには少々困難ですが遊ぶ価値は間違いなくあります。

多彩なオプションによる戦略性の高さ

本作の一番の魅力はパズル性の高さにあります。ハード的にも弱いMSX1で撃ちまくるだけのシューティングではなく、ここまで練り込まれた作品はそう存在しないと思います。

各ステージでは手持ちのパワーと引き換えにスピード、ウエーブ（ショットの強

さ)、そして各種オプションが装備できます。このバリエーション豊かなオプションが『ガーディック』という作品の奥深さと戦略性（マニュアルによるとインテリジェント・アクション）を生み出すことに成功しています。

オプションは無敵になるSHIELD、ウエーブが障害物を通り抜けるTHROUGH、ウエーブが敵を貫通するHYPER、障害物を無視して移動出来る反面落ちているパワーチップが拾えないLUCID、敵が弾を撃たないE.CONTROL、ウエーブが前にしか出なくなるSIDE.Wの全6種類です。途中からは障害物が多くなってくるのでTHROUGHが一番便利なのではないかと思います。

長く遊べる要素がてんこもり

広大でマッピングが必須のマップ、戦略性の高さが求められるシューティングと長く遊べる要素がてんこ盛りの本作です。実機で買うと非常に困難な道程が待ち構えていますがProject EGGでしたらなんと無料。普通のシューティングには物足りないマニアな方にこそ遊んで頂きたい名作です。

パッケージには2種類存在する!

またパッケージが2種類存在する珍しい作品です。初期ロットは青色で迷路を移動するガーディックがモチーフとなっています。

後期ロットはオレンジ色がベースとなっており、『ザナック』のデザインをモチーフにしています。パッケージ下部には**「●ご注意：ゲーム内容は前パッケージのものと同じです。念のため。」**と書いてあるのがコンパイルらしさを感じますね。マニアなら両方押さえておきましょう。

▲これが後期パッケージ。下部をよーく見るとしっかり注意書きが書かれている。

『ガルケーブ』は1986年に発売されました。BUDRUGA EPISODEの最終作となり、今までとは異なり横スクロールシューティングです。BUDRUGAの読みはバデューガもしくはベルーガとの事です。

STORY

西暦3432年、地球の宇宙開発は順調に進み、コロニーを次々と増やしていった。しかし、全宇宙を支配しようと企む「ガルバス」の魔の手が地球にも伸びて来た。地球人のエイリアンに対する防衛システムは万全であると思われていたのだが、「ガルバス」の攻撃には苦戦を強いられた。

地球群の誇る戦闘機の内、BAIIGAR(バイガー)、SPRIIGAR(スプライガー)は全滅し、残るはZAIIGAR(ザイガー)数十機のみとなってしまった。そしてZAIIGARは銀河系内に築かれた「ガルバス」の8つの要塞を破壊すべく飛び立った。

◆

というストーリーです。一つ前の作品である『ブラスターバーン』は地球暦2822年ですのでその間610年が経っている事になりますね。

徹底して練られたゲームバランス

一歩踏み込んだシューティングゲームを作るぱっく藤島氏の作品だけあり、本作もノンストップの横スクロールシューティングなのにパズル性が高いという大きな特徴があります。

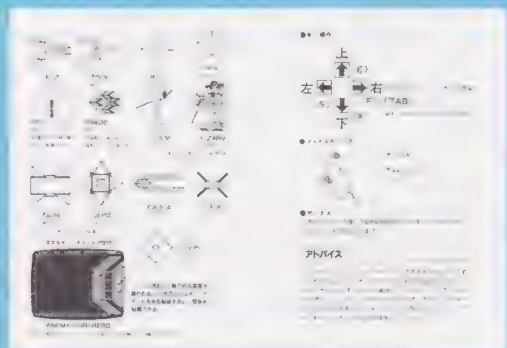
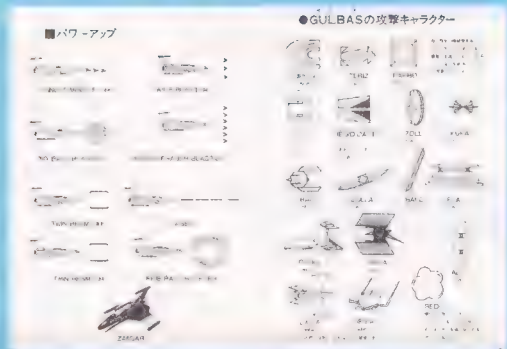
第一の特徴に唯一無二のパワーアップシステムが上げられます。画面下にFIREと書かれたファイヤーメーターがありますが、数字の書かれたパワーチップを取る事でメーターが動き、場所によってザイガーが8種類の内どれかにパワーアップします。パワーアップとは文字ばかりで8種類の中には使えない装備も多く、取ったばかりに大ダメージを受けざるを得ない状況に追い込まれる事も少なくありません。ただメーターを進めるアイテムを獲得するとザイガーのバリアが少し回復します。その為ダメージを維持しつつこの装備で進めるか、あるいはダメージを回復して次の装備で頑張るかという二者択一を常に迫られるシステムとなっています。(ファイヤーメーターは固定ですが16個もあり覚えるのは困難だと思います。)このパワーチップは弾で敵を20機破壊しないと出現しない為、初期装備での復活の際はジリ貧に陥る可能性が高いのが難点ともいえます。

そして後半面に行けば行くほど解るのですが、敵の配置がいやらしい程練られています。初期装備ですと攻撃が届かない位置から飛んでくるFLA(フラ)の弾幕を避けつつ、ショットを撃つと怒って向かってくるSEDE(セデ)を避けるというステージは途中復活の場合ですと地獄を見ます。というのは弾を撃つと処理落ちが怒るのでFLAの弾が避けやすくなるのですが、そうするとSEDEに弾が当たってしまいます。その結果処理落ちの中SEDEとFLAの弾を避けるか、処理落ち無しでFLAの弾を避け

るのかという二択を迫られます。装備も含め常に二者択一を迫ってくるゲームデザインは他のシューティングではあまり見られないと思います。

買うならMSX版がオススメ!

SG-1000版はステージが2面カットされているだけでなく、マニュアルのキャラクターの呼称も異なるとの事なので真のコンパイルマニアならMSX版をなんとしても入手した方が良さそうです。ただあの頃のポニカ販売のMSXソフトに漏れず、『ガルケーブ』にも（通称）ポニカカードが存在しています。ゲームの難易度からソフトそのものの入手難易度まで高いコンパイルマニア垂涎の1本でしょう。

PACKAGE & MANUAL

ディスクマガジン
『ディスクステーション』連載STG

ブラスターバーン

レトロゲーム総合配信サイト「プロジェクトEGG」にてWindows移植版好評配信中!
前編 http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=594
後編 http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=595

『ディスクステーション』に掲載された連載シューティング。毎月新たなステージが掲載され、敵を倒して経験値やお金を貯めてパワーアップした自機は次の号へ引き継がれるという、ディスクマガジンならではの作品でした。

STORY

地球歴「2822年」、地球は再び「ゴース」の侵略を受けた…最終兵器ガーディックIIは、地球を守るため発進する!

BUDRUGAシリーズ第三弾

『ブラスターバーン』は、『ファイナルジャスティス』、『ガーディック』に続くBUDRUGAシリーズ第三弾として登場しました。連載シューティングとして『ディスクステーション』の7号から17号まで掲載され、他にもセルフパロディ版やスコアトライアル版もありました。

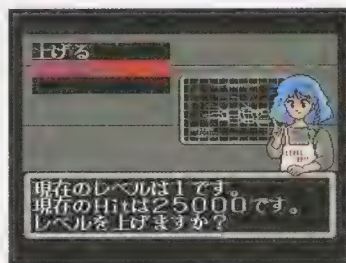
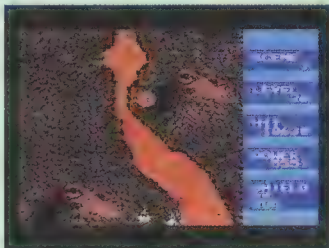
お金と経験値を稼いでコツコツと攻略

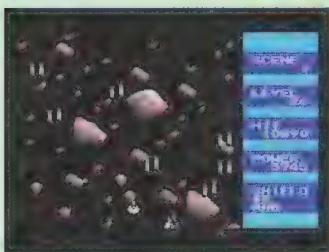
それぞれ全2面のステージで経験値とお金を稼ぎ、メニューに戻りレベルアップやショップで自機を強化していきます。成長した自機は次の号へ引き継げるだけで無く、逆に前の号に戻る事もOK。苦労した号の『ブラスターバーン』を、強くなった自機で無双プレイする事も可能です。

シンプルな縦シューティングですが難易度は高め。弱い自機のままでは敵が堅く太刀打ち出来ません。コツコツと敵を倒し成長させる必要がありますが……どうしてもつらい場合、後半の号の『ブラスターバーン』は自機があらかじめ成長しているので、そのセーブデータを最初の方に持っていくのも手ですが、あくまでも最終手段という事で。

コンパイルMSX1シューティングの集大成

MSX2用として発表された『ブラスターバーン』ですが、当初はMSX1用として企画された作品だったとの事。遊んで見ると『アレスタ』以前のMSX1用コンパイル作品の面影が見え隠れして、MSX1時代の作品を遊んでいると思わずニヤリとしてしまいます。

MSXで遊ぶにはディスクステーションを揃える必要があり少し大変ですが、コンパイルMSX1シューティングの集大成ですので外す事は出来ません。Project EGGでは総集編としてまとまって発売されています。

ディスクステーション13号掲載 #4 DIATE

ガーディックIIは、ゴースの3つの植民地であるうち、「惑星グライア」「惑星クアリム」上のゴースを全滅させることに成功した。そして最後の植民地である「惑星ディアテ」上の「ゴース」を壊滅させるのが目的だ。

ディスクステーション14号掲載 #5 DIMO

ガーディックIIは、ゴースの植民地を全て破壊し、惑星ガリアムのある太陽系で進入した。小惑星帯にさしかかった時、ゴースの進入防衛基地からの激しい攻撃を受けた。

このエリアの中ボスはなんと『ザナック』の自機 AFX-5810。トリッキーな動きをしてきます。

ディスクステーション15号掲載 #6 GOTHLIUM

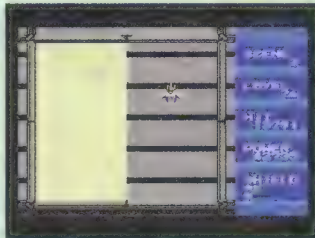
ガーディックIIはついに最終目的である惑星ガリアム目前へと到達した。そこで遭遇したのはゴースの最後の防衛戦である要塞ゴスリアムだった。

『ファイナルジャスティス』と『ガーディック』をモチーフとした面構成になってます。シーン2の画面回転処理は必見！

ディスクステーション16号掲載 #7 GALIUM 前編

惑星ガリアムの最後の防衛線であった惑星ゴスリアムを破壊したガーディックIIは、惑星ガリアムに到達した。最終目的であるゴース破壊への一歩を踏み出したのである。長き戦いにおけるゴースの正体、惑星ガリアムの正体が今明らかになる。

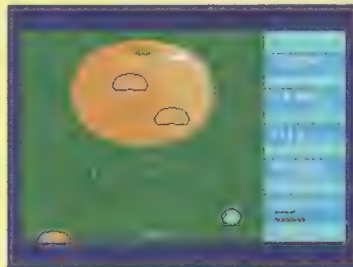
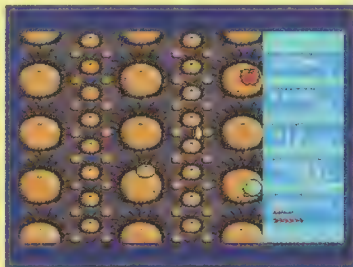
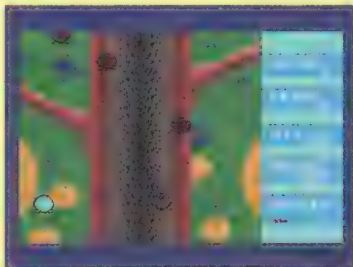
ガリアムの前編をクリアすると、今まで無かった中間デモが流れます。ガーディックIIが破壊してきた植民地を、ガルバスという新たな組織が支配していた事実が判明します。そして、ガルバスは太陽系内に新たな基地「ガルケーブ」の建設を開始していたのです。

ディスクステーション17号掲載 #8 GALIUM 後編

ゴースの母星惑星ガリアムの中心部にたどり着いたが、ガルバスによりすでに支配されていた。ガルバスはガーディックIIは破壊した植民地の惑星などをつぎつぎを手中におさめ、ガーディックIIより一歩先にゴース本体を制圧していたのである。通信網はすべて遮断され、このままでは完成したガルケーブにより地球がガルバスの手に落ちてしまう。なんとしても惑星ガリアムから脱出し、地球へ戻らなければならない。

最終面なだけあり、かなり難しいです。ラスボスは倒し方を悩んでしまうと思いますが、ダメージ覚悟で懐に入り込み打ち込めば倒せます。

ディスクステーション11号掲載「ランダーバーン」

『ブラスターバーン』のパロディとして、コンパイルのマスコットキャラのランダー君が主人公の作品です。大好物のみかんを果物屋で買って食べたらすごくおいしくなかった。店の親父を問い詰めた所、1週間ほど前に巨大なみかんがやってきて売りつけていったとの事。そのみかんこそ、まずいみかんを大量に生産し、全宇宙に向けて集荷することにより宇宙征服を狙っている悪い巨大みかんでした。

ランダー君は、おいしいみかんを安心して食べられる世の中にする為に、宇宙のはてのオレンジ星へ飛びたったのでした。

MSXを持っててよかった!
MSX発の名作シューティング

ザナック

レトロゲーム総合配信サイト『プロジェクトEGG』にてWindows移植版好評配信中!
http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=1002

MSX1で一番面白い縦シューティングと言われたら、この作品を挙げる人が一番多いのではないでしょうか。この作品を32KBitesのROMカセットに納めたコンパイルの技術力には凄いという言葉しかありません。開発には3年もかかり、当初のゲームタイトルは『A.I.』だったとの事です(タイトル画面にその名残アリ)。

MSXの限界を超えた!?コンパイル伝説の1作

ファミコンディスクシステム版が有名な『ザナック』ですが、第1作目はMSX1用として発売されました。

当時のMSXのゲームはまだ小容量のROMゲームが主流で、MSXのスペックの都合上、どうしても他機種より見劣りするのは否めませんでした。

そのような時に、MSX用の完全オリジナルシューティングとして登場した『ザナック』。他のMSXのゲームでは無かった高速スクロールと数々のフューチャーはMSXの限界を超えたとまで言われ、後のコンパイルの数々の名作シューティングに繋がって行く事になりました。

人工知能搭載のシューティング

『ザナック』を語る上で外せないのは、AI(人工知能)搭載と呼ばれたALC(オートレベルコントローラー)でしょう。

ALCとは、いわゆる「ランク」のことで、今となっては当たり前の要素になりますが、当時のシューティングでは自機の装備やプレイ時間でせいぜい敵や敵弾が早くなったり多くなる程度でした。しかし、『ザナック』ではALCが上がると敵の出現パターンがガラリと変化し、同じステージでもALCの違いにより全然ステージに思えるほどで、当時はそこまで難易度の変化に富んだシューティングはありませんでした。

■ ALC増減のポイントまとめ ■

ALC上昇

- メインショットを連射する
  (要塞が出現している間は連射しても上がらない)
- 地上物を逃す
- 要塞を倒せずタイムアップした

ALC下降

- 自機がミスした
- 空中物の偵察機(サート)を倒した
- 地上物を破壊した
- 要塞を倒した

ALCの値を見ながらプレイしよう

主にランクが上がる要素はメインショットの連射です。画面上に現在の難易度(ALC)が数値で表示されるのもMSX1版のみ。連射を入れるとALCがどんどん上がっていくのが一目でわかります。ただ、当然ながら連射をしないと敵を撃ち漏らしてしまうのも事実。

逆に言えば画面上でいつでもALCを確認できるわけで、その数値を見ながら連射速度を調整したり、敵が多いシーンでは敢えて連射するのも重要な攻略

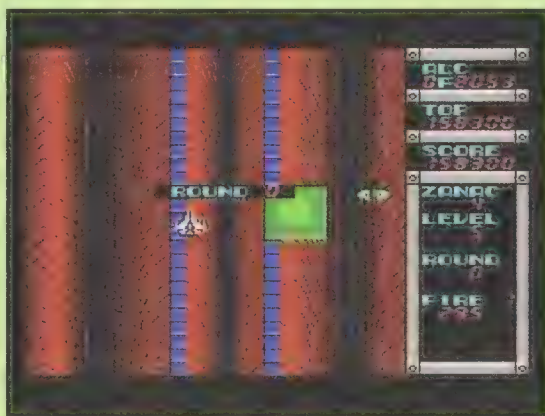
隠しステージ「0面」を目指せ！

全8面のザナックですが、実は隠しステージとして0面が存在します。ここで0面への行き方をご説明しましょう。

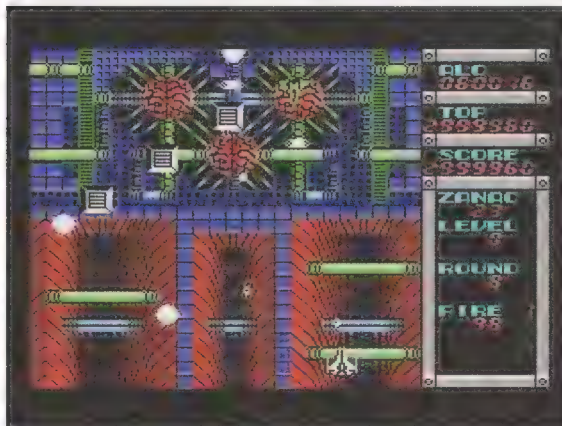
0面はボスがおらず、抜けるとそのまま最終面の8面に突入出来ますが、MSXのシューティングの中でもトップクラスに難しい難易度になっています。

この面はALCのの増減はあまり関係ありませんので、常に連射を入れて進めましょう。開始直後に特殊兵器を取ることがせめてもの救いですが、4番のバイブレーターで敵と敵弾を消しながら進めば少しは楽ではないでしょうか。最初のサートを特殊兵器で撃って、ランダーを取って1UPするのも忘れずに。

▲2面の笑っているイコンの少し上部、海の部分を撃ち込むと、エネミーイレイサー（黄色い弾）が出て来ます。これが黒く変化するまで待ち、黒くなったら取ります

▲2面の最初にワープするので、「ROUND 2」の「R」と「O」の間あたりを撃ち込むと、またエネミーイレイサーが出てくるので、これも黒くなるまで待って取ります。

▲最終面に似た背景ですが、0面に突入します

テクニックの一つといえます。

ゲームは全8面で1周エンド。途中、地上物の要塞が出現すると画面のスクロールがストップし、時間以内に倒すとボーナス。ステージの最後にもボスとして要塞が登場（中には一定時間内に倒さないとステージクリアできないボスも）。武器は通常弾と、使用回数に限りがある特殊兵器がありますが、通常弾のパワーチップを5個取ると特殊兵器の使用回数は全回復します。この回復する要素はMSX1版だけです。

ファミコンディスク版
『ザナック』をMSX2に逆移植!

ザナックEX

レトロゲーム総合配信サイト「プロジェクトEGG」にてWindows移植版好評配信中!
http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=964

MSX1からファミコンディスクに移植された『ザナック』を、MSX2へ逆移植した作品です。メガロム仕様によりMSX1版より容量が4倍になり、MSX2で更にグラフィックがパワーアップされました。

STORY

前作MSX1版で破壊した機械化防衛システムは、爆発寸前に他システムにこの自体を連絡していた。今回のシステムは前のシステムの数倍はありそうであった。最新鋭AFX-6502=ZANAC改は、再び単独で飛び立っていった。

ファミコンを上回るグラフィック!

MSX1版をパワーアップ移植したファミコンディスク版を、MSX2に逆移植したのがこの『ザナックEX』です。

ちょうどMSX2本体が3万円まで値下がり、新たに容量が増えたメガROMカートリッジが開発され、数多くのROMゲームが発売され始めMSXが一番賑わっていた1987年の初めに発売されました。

基本的にはファミコンディスク版と同じで、全12面。数々の隠しフューチャーも、ほとんど再現されています。グラフィックはMSX2の方が発色数が上の為、ファミコン版より美しい画面で新鮮に感じます。この頃は、『ザナックEX』だけで無く、MSXとファミコンで同タイトルが発売される事が多かったので、細かい違いを比べながら遊ぶのも一つの楽しみでありました。

一つ残念なのは、MSX2版はファミコン版と比べ処理落ちが少多く、『ザナック』のウリでもある高速スクロールシーンも控えめになっています。これは、MSX2の方がグラフィックの描画の処理が重いためで、仕方ありません。

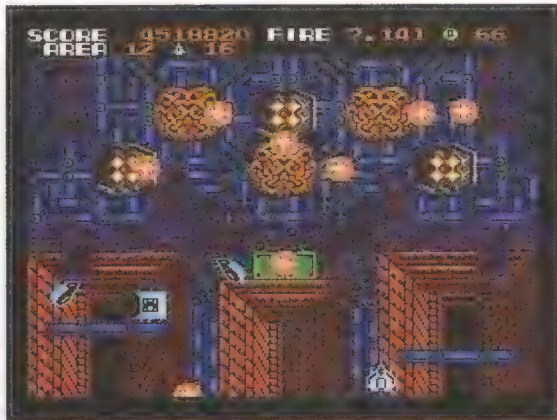
走査線割り込みで得点表示を行った先駆け

他に技術的な面で注目して頂きたいのが、走査線割り込みで画面上部にスコアを表示している事です。この頃のゲームでは当たり前の技術ですが、MSX2では『ザナックEX』が初めてでした。

他のメーカーの縦シューティングでは、通常は画面上にスコア等は表示せず、ポーズした時やステージクリアした時のみ表示する仕様のゲームが多かったのです。

『ザナックEX』の登場により、「MSX2の縦シューティングはこうあるべき」が示されたと言えたでしょう。

▲エンディング。専用CGが追加されているのもMSX2版ならではです

▲グラフィックの美しさもさることながら、所持している特殊兵器によって自機の形が変わるのもMSX2版ならではです。

▲ラスボス。コアの部分を先に壊さないと、脳みその撃ち込みが甘いとどんどん復活してしまいます。

『ザナック』から2年、
新生コンパイルシューティング!

アレスタ

『アレスタ』は1988年2月にセガマークⅢ用ソフトで発売され、その後MSX2用ソフトとして同年7月に発売されました。元はセガマークⅢ版となりますがMSX2版にはビジュアルシーンや2ステージの追加、豪華なマニュアル等が付属するのでMSX2版が完成形と思われます。ゲームシステムとしては同社の『ザナック』をベースにしていますが、ポニカとの兼ね合いで『ザナック』という名前が使えない為、MOO仁井谷氏がじぇみに広野氏のマンガから『アレスタ』という言葉を借りたのが由来とされています。

『ザナック』を経て『アレスタ』で完成した!

ゲームシステムは『ザナック』とほぼ同じと言っても過言ではなく、ショットと回数制限のある特殊兵器で進み、要所でボス地上物を破壊する流れです。ただ『ザナック』と大きく違うのがメインショットのパワーアップアイテムの獲得方法です。Pと書かれたパワーアップアイテムを持った4機の編隊がいるので、それらを撃ち落とすことによって放物線を描きながらアイテムが落ちてきます。これを一定数獲得する事によりショットがパワーアップするというシステムとなります。このシステムはその後『アレスタ2』や『武者アレスタ』でも採用されているので『アレスタ』シリーズならではとも言えます。

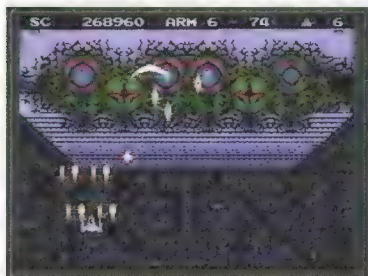
MSX2版とマークⅢ版の最大の特徴はビジュアルシーンの追加でしょう。2メガという（当時としては）大容量のROMを使っただけありマークⅢ版では一切触れなかった「環境維持コンピュータDIA51」や戦闘機アレスタのパイロットである「レイ・ワイゼン」と彼女の「ユリィ・レノックス」といった登場人物が作中に登場します。また『アレスタ』シリーズは主人公が「ワイゼン」の姓を持ち「アレスタ」のパイロットであるという共通点が存在します。表向きにはストーリー性を打ち出さなかったコンパイル作品ですが、本作を皮切りに関連性や世界観を押し出していきました。

マニュアルに注目!

MSX2版のアレスタを語る上で外せないのが同人誌ノリの作りをしたマニュアルと付属品の「アレスタ・ペーパープレーン」です。自社販売ソフト第二弾の『魔王ゴルベリアス』でも今までにないタイプの説明書でしたが今作は更にパワーアップを遂げています。P6ではマークⅢ版の『R-TYPE』を作ったからか、そのままそっくりドブケラドプスが登場しているのも時代の大らかさを感じます。

また『アレスタ』にはペーパープレーンが同梱されており、今となっては入手が非常に困難となっています。中古でそこそこの数の『アレスタ』を見てきましたが現存数は3～4割といった所ではないでしょうか。マニュアルに書かれている「⑥ずうーっと取っておいて、コレクターズ・アイテムになるのを待つ。」という文章には考えさせられる物がありますね。

非常に良く出来ているシューティングである『アレスタ』にも欠点があります。それはゲーム中の処理落ちが酷く『ザナック』のMSX1版と比べると魅力の一つであったスピード感が失われているのが残念な点です。ただ難易度は低めに設定されているので、MSXにおいて完成度が高く気軽に楽しめるシューティングとしては文句無しです。

その秘密は2メガ! かっこいいビジュアル

地を蹴り、跳べ!
和風『アレスタ』の原点がここに!

アレスタ外伝

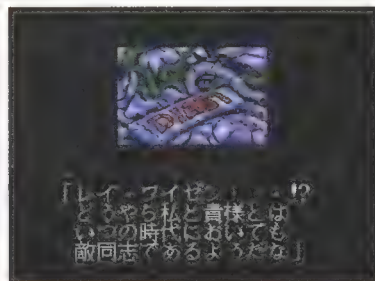
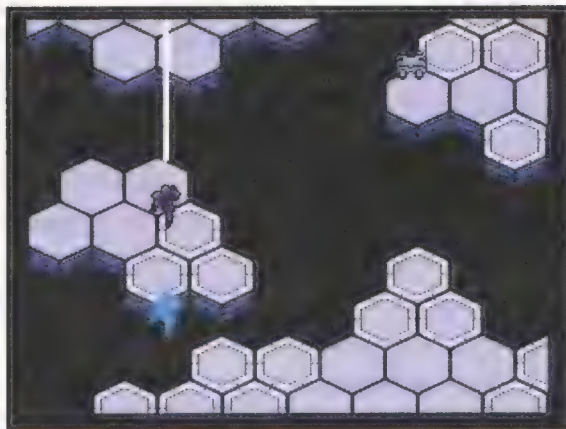
『アレスタ外伝』は1989年に発売された『ディスクステーションSPECIAL 秋号』の収録ソフトの一つとして発売されました。後の作品は1970年代の小学校を舞台にガキ大将となり子分を集める事を目的にした『ちるどれんうぉーず』と『韋駄天いかせ男 - 戦後編 -』『クリムゾンII』『DCコネクション』『テグザー』といった他社のゲームです。

近未来を舞台に忍者や侍の和風要素

『アレスタ』では「環境維持コンピュータDIA51」と「レイ・ワイゼン」の闘いを描いていますが、『外伝』では「ムロマチ・シティ」の環境維持コンピュータ「イディア51」と「アレスタ」と名乗る忍者のような服装をした男の戦いを描いています。

外伝と名乗るだけあり『アレスタ』シリーズとは毛色の異なるゲームです。まず主人公の「アレスタ」は人形であり大地を走りジャンプもします。その為障害物や落ちるとミスになる落とし穴が用意されており、その結果一風変わったシューティングゲームへとなっています。パワーアップアイテムの一つである分身（オプション）やその場復活という点でも『アレスタ』としては珍しいシステムです。舞台がムロマチ・シティかつ主人公が忍者というのも今までのコンパイル作品にはありませんでした。近未来を舞台に忍者や侍と言った和風要素、そしてメカという概念はその後の『武者アレスタ』や『電忍アレスタ』への繋がりへと見受けられます。

DIA51との戦いは続く

エンディングでは「イディア51」は「DIA51」である事と「アレスタ」を名乗る男は「レイモンド・ワイゼン」である事が明かされます。次元や時空を越えたDIA51とレイ・ワイゼンの闘いを展開していく予定があったのかもしれません。またエンディングやコンパイルクラブに名前の出るスタッフのゾッド星島氏は「聖飢魔II」とは一切関係が無く、当時のスタッフが名乗っていただけとの事です。他のコンパイルシューティングに関しても同様ですのでお間違いない様にしましょう。

コンパイルシューティングの
集大成!

アレスタ2

『アレスタ2』はディスクステーションに収録された『アレスタ外伝』と同年の1989年に発売されました。『アレスタ』が1988年ですので1年の間によくぞここまで進化したと驚かされます。

ディスク媒体で供給され丸々1枚デモディスク!

ストーリーとしては前作の20年後を舞台にしています。地球侵略を目論む「ヴァーガント」という植物進化系人類と高機動要撃戦闘機「アレスタ2」とそのパイロット「エリノア・ワイゼン」の闘いとなっています。パイロットであるエリノアは前作に登場したレイ・ワイゼンとユリィ・レノックスの間に生まれた娘であり、レイ自身はヴァーガントとの闘いに破れ太平洋上の戦闘で消息不明となっています。

またパッケージに同封されている設定資料集には37歳と35歳とは思えない老け具合のワイゼン夫婦が描かれていますので気になる方はチェックしてみて下さい。誌面でも「これがあのユリィちゃんだとは誰が信じようか?」「全国のレイ・ワイゼンファンの少女達よ泣きわめけ!」と書いてあるので確信犯だとは思いますがかなりショックを受けます。

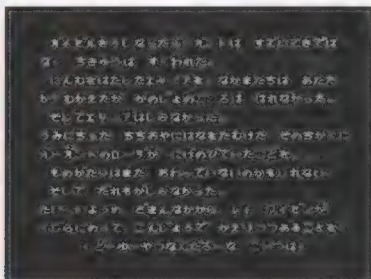
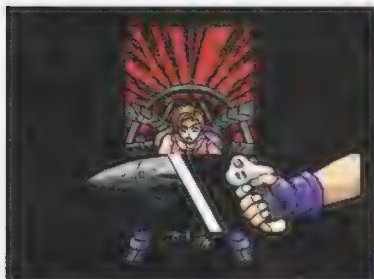
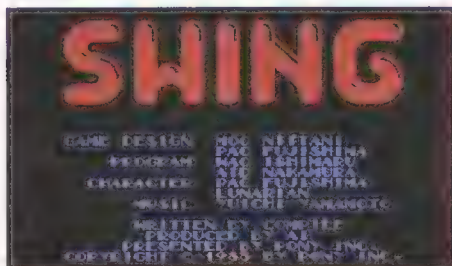
『アレスタ2』はROMではなくディスクとなった為、デモディスクという形でまるまる1枚がビジュアルシーンに使われています。それだけにストーリー性も増し、敵であるヴァーガントも魅力的に描かれています。MSXの作品には珍しく主人公のエリノアが喋るというのも特徴の一つです。タイトル画面と中間デモの計2箇所ですがかなりクリアに喋るので実際にプレイして確認して欲しいところです。

高速スクロールが気持ちいい

ビジュアル面だけでなく、ゲームのプログラム技術、そして面白さもパワーアップしています。MSXの限界に挑んだデカキャラ、限りなく少ない処理落ち、更に前作を超えた高速スクロールでプレイが爽快です。前作や『ザナックEX』では処理落ちが目立ち、その結果爽快感を無くしていましたが、これにより『アレスタ2』の面白さがより際立つ形になっています。パッケージ裏には「SHOOTING ARMAGEDDON」「『ザナック』、『アレスタ』、『ガンヘッド』に続く、コンパイルシューティングの集大成が『アレスタ2』だ!」という文字が踊りますがその名に相応しい名作です。

隠しエンディングを見ることができるか!?

通常のエンディングでは最後エリノアがレイを弔う為に花束を投げますが、実はレイ・ワイゼンは生きています。条件は一番難しい鬼モードでクリアし、隠しエンディングを出現させるという物ですが、当時のコンパイルらしいノリですね。ヴァーガントの参謀官ローザも生きており、続編の予感を感じますが未だに作られていないのが残念です。

『アレスタ2』の名が付くのは今作だけでなくゲームギア用の『GGアレスタ2』とヨーロッパマスターシステム用の『Power Strike II』が存在します。後者はワイゼン一族とは一切関係なく、1930年代のイタリアを舞台に空賊を狩るというストーリーですが面白さは一級品です。遊ぶ難易度がとにかく高いですがコンパイルシューターなら遊んでおきたい1本です。

MZ-80Bの名作をMSXでリメイク!
窓ふき会社のスイングくん

今作からコンパイル作品がAIインターナショナルとポニーキャニオンを介して発売されるようになりました。その第一作目として登場したのがこちらの『窓ふき会社のスイングくん』です。

頑張れスイングくん!

スイングくんは窓ふき会社のヒラ社員、額に汗して今日も一日一生懸命お仕事に精を出しています。いじわるモンスター達が、彼を突き落としに大接近。拭いては逃げ、逃げては拭き。頼みの綱はかわいい恋人メロディちゃん。彼女とKissをしてはやくパワーアップしなければ。さてさて、スイングくんの窓ふきのノルマはなんと64個のビル群です。キミの手で彼のノルマを達成させてくれるかな。……というストーリーです。窓から突き落とされるというのはいじわるの枠を超えている気がしますが、窓ふき会社というのはこういう物なのかもしれません。

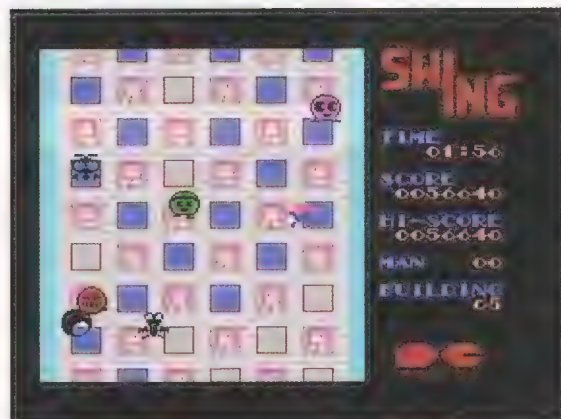
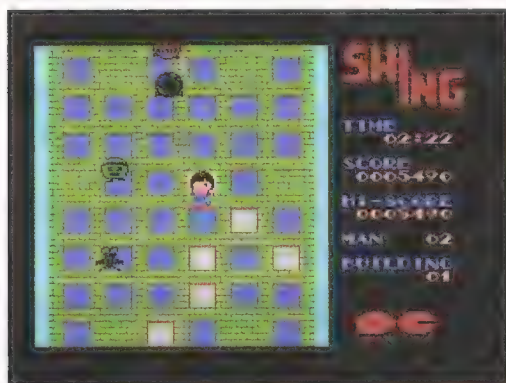
全部の窓を拭けばステージクリア

ルールはシンプルでスイングくんを操作し、汚れている窓を全て綺麗に拭いた後、ビルの1Fへ降りてドアを拭けばステージクリアとなります。ただしランダーをはじめとしたオバケやUFOといったキャラクターがスイングくんを妨害するので避けていく必要があります。逃げているだけではなく、スイングくんには逆転要素も用意されています。それは画面を飛んでいる妖精キララを3人捕まえるとBGMが変わり、窓からメロディさんが登場します。彼女とキスをするとスイングくんは無敵となり、BGMが変わっている間は敵を倒すことが出来ます。

敵のアルゴリズムを見切って避けよう

汚れた窓と綺麗な窓で移動速度が変わるダストンとビューティーを始めとした敵キャラクターにはそれぞれ個性があり、上手くパターンを利用する事で緊急事態を回避できるなど細かい配慮にも行き届いたゲームバランスです。

ランダー初登場

窓を拭くとランダムでコンパイルのキャラクターが多数登場します。またビルには「SINCE 1982 COMPILE」の文字、そしてマスコットキャラでもあるランダーのMSX初登場作品という事でコンパイルファンならまず楽しめる作品でしょう。た

▲ぱっくまん氏直筆のイラスト。今作がランダーの初出となります

だ時期が時期だけに『BEE & FLOWER』のハチ、『デビルズヘブン』のスコル君など（今となってはですが）マイナーなキャラだらけとなっております。マニアなら元の作品を捜し出すといった所でも楽しめるかもしれません。

裏ワザコーナー

裏ワザ①

タイトルでSELECT+W+A+O
+スペースで[illegible]

裏ワザ②

面ごとに特定のきれいな窓を何度か拭くとビルの色が変わってボーナス5000点

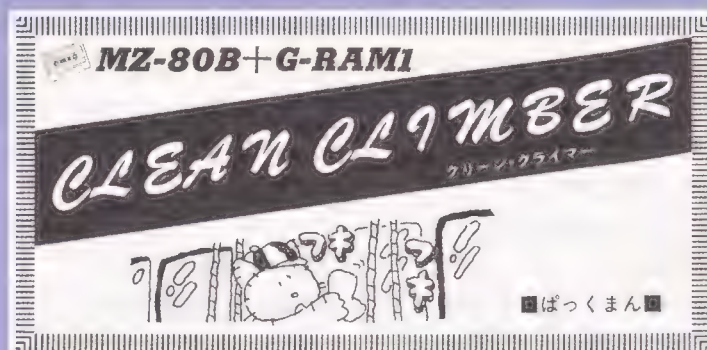
裏ワザ③

面ごとに特定の汚い窓を3つ拭いたあと、特定のきれいな窓を何度か拭くとスペシャルメロディさ[illegible]

『CLEAN CLIMBER』

本作を紹介する上で決して外せない作品としてMZ-80B用ゲーム『CLEAN CLIMBER』（以下『CC』）が存在します。

『CC』はぱっくまん氏のMZ-80B用ゲーム『CRAZY CLIMBER』（「I/O別冊MZ-80B活用研究」に収録）をベースに「窓を拭く」という設定を加えたゲームとなっております。そしてストーリーにも繋がりを持たせており、『CC』の主人公は“CRAZY CLIMBER”の息子という設定になっています。

ただ操作性は『スイングくん』とは若干異なり、テンキーの8246で移動、7で左、9で右の手で窓を拭きます。また拭く際は拭く方の手で汚れの下の縁を掴み、それぞれのキーを押す必要がある、そして10回拭くと雑巾が汚れてしまうので雑巾を洗う必要があるといった複雑なギミックが用意されています。『CC』と比べますと『スイングくん』はテンキーで移動してボタンで拭くだけですので大分シンプルかつ敵の挙動を避ける事に集中できる作りへとアレンジされています。

▲この作者であるぱっくまん氏はぱっく藤島氏です。

コンパイル的には異色作?
ファンタジック横スクロールアクション

クルセーダー

平和なナ・サーリ国が魔法テッドロックの集団に襲われ、賢王ネメシスの一人娘ティアラーが連れ去られた。十字軍兵士の勇サーバックはネメシスの嘆願により、魔王の住むイコンへ向かった……。

派手さはないけれど技術力の高さが光る

『クルセーダー』は、西洋ファンタジーの世界観を舞台とした横スクロールアクションゲームです。敵を倒しアイテムを集め、7 面に待ち構える魔王テッドロックを倒しティアラーを助けるのが目的です。

コミカルな雰囲気のゲームが多いコンパイル作品ですが、『クルセーダー』は他の作品には無い独特な雰囲気を持っています。

MSX1 のゲームは背景が黒いゲームが多く、『クルセーダー』も例に漏れませんが、グラフィックや BGM、メッセージ表示は最低限に抑えられているな点など、一見すると海外の作品かと思ってしまうほどです。

フィールドは1ドット単位で横にスムーズスクロールします。MSX1では難しい処理をしないといけない横スクロールですが、それにより処理落ちする事も無く、むしろ敵キャラはスプライトがちらつくくらいどんどん登場し、コンパイルの技術力の凄さがうかがえます。

真エンディングを目指せ

クリアだけなら、誰でも割と簡単に出来るでしょう。敵を倒し続けるとファンファーレが鳴り、サーバックを次のシーンに連れて行ってくれるキャラが登場し、取るとクリア。魔王テッドロックも、頭が弱点というのがわかれば簡単に倒せます。ティアラーを救出したデモが流れ、それが終わるとまた魔王にさらわれて2周目の開始……。

ループゲームと思いがちですが、説明書にはこう書いてあります。

「魔王を倒した時、魔王を封じ込めるのに必要なアイテムを全部もっていないと、魔王は復活し再びプリンセスをさらっていってしまい、アイテムも魔王の力により、もとの場所へもどってしまう」

真エンディングを見るには複数の隠しアイテムを集める必要があります。アイテムの出し方は全てノーヒント。条件が複数重なっている物も有り、ただ普通に遊んだだけでは絶対にクリア出来ません。幸い、時間制限はありませんので、慎重に時間をかけてアイテムを集めましょう。

アイテムの出し方はある程度なら判明しましたので、各シーンを紹介してみたいと思います。なお、『クルセーダー』は turboRだと正常に起動しない事がありますが、CTRL ボタンを押しながら起動すると正常に動く場合がありますので、お試し下さい。

基本要素

- 各シーン、アイテムを全て揃える前に余計な敵を倒したり、ダメージを喰らうとアイテムが出ない場合があります。（ゴーストなど、倒せない敵はある程度はダメージを喰らってもアイテムの出現には影響が無いようです）
- アイテムが揃ったらクリアする前に敵を全部倒しましょう。スコアもアイテムの出現判定に関わっているのか、後半面でアイテムが出ない時があります。全部敵を倒したと思っても、フィールドを何度か往復して倒し漏れが無いか確認しましょう。

SCENE 1

スタート地点。主人公にじわじわと近づいてくるゴーストは倒せません。
①スネークボール（黄色い玉）を何匹か倒す→ロッド（取ると主人公が灰色になる）
②またスネークボールを倒し続ける→クラウン
③カウバット（青い魚）を何匹か倒した後、更にスネークボールを倒し続ける→ダイヤ
④最下段を走っているポニーに乗ってクリア
※たまにスネークボールを全部倒し尽くしてもダイヤが出ない時があり、その時は諦めてリセット

SCENE 2

転がってくるストーンと、上下に動くホッパーは邪魔だが倒せません。クローラー（灰色のイモムシ）も堅いて手強い。黄色いフェアリーは罠。取らずに倒さないといけませんが、動きが素早いので大変です。
①ローム（青いナメクジ）、クローラーを倒し続ける→ドラゴンクリスタル（主人公が黄色になる）
②更に倒し続け，黄色いフェアリーが飛んで来たら倒す。
③赤いフェアリーが飛んでくるので取る→フェアリー入手&クリア

SCENE 3

敵はそれほど強くありませんが、目的以外の敵を倒したり、ダメージを喰らうとアイテムが出ない場合があるのでかなり難しい面です。
①スケルトン（ガイコツ）を数匹倒す→クロス（主人公が水色になる）
②クロス入手後、ウィル・オーウイスプ（火の玉）を数体倒す→ハート
※スケルトンやスケルトンが出す矢に一度でも当たっているとハートが出ない事がある
③敵を更に倒していると、最上段にブルーム（ほうき）が出現するので、乗るとクリア

SCENE 4

炎を吐くドラゴンがザコ敵として出て来ますが、あまり強くありません。床と天井をくるくる回るビグは倒せないので邪魔ですが、比較的簡単な面です。
①ドラゴンに体当たりし軽くメージを喰らった後，後ろからドラゴンを数匹倒す→シールド
※あまりダメージを喰らい過ぎるとシールドは出ない
②更にドラゴンと光る玉を倒し続ける→ファンファーレが鳴り主人公が白色になる
③最上段に出現したブルームに乗ってクリア

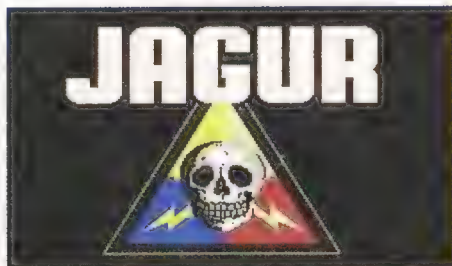
SCENE 5

デス・ウォールが主人公の動きを阻みます。この面はダメージを喰らったり、必要の無い敵を倒すとアイテムが出ません。ナイトを全部倒してもキーが出ないという場合は、スケルトンが吐いた矢まで壊してしまった可能性が高いです。スケルトンの矢は倒さずに全て避けましょう。
①スケルトンを何匹か倒す→レンズ
②レンズ入手後、ナイト（青い騎士）を正面から何体か倒す→キー
③黄色いフェアリーを取りクリア

SCENE 6

魔王を封じ込める為に必要な最後のアイテム、ソードがある面です。ナイトからはある程度ダメージを喰らってもソードは出ますので、比較的簡単な面です。
①飛んでいる泡を何個か取る→主人公が黄色になる
②青いナイトを何体か倒す→ソード
③残りの泡を全部取る→ファンファーレが鳴る
④最上段にブルームが出現するので乗るとクリア

SCENE 7

魔王と一騎打ちのステージ。他にザコ敵はいません。画面右端でジャンプしながら頭を狙って攻撃し続けると、簡単に倒せます。アイテムを全部揃えると魔王を封じ込める事が出来て、ハッピーエンディングとなりループはしません。

麻薬組織を撲滅せよ!
気軽に楽しめる名作アクションRPG

ジャガー5 魔の三角地帯作戦

フォーメーションを切り替えてフィールドの謎を解きつつ進む見下ろし型アクションゲームです。君は「魔の三角地帯」を潰すことができるか?

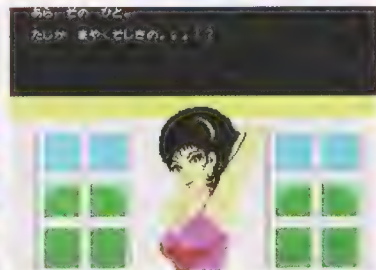
STORY

19XX年、世界征服を目論む悪の軍団が潜んでいる東南アジアの奥地、通称「魔の三角地帯」を叩き潰す為に世界最強の5大戦士が立ち上がった。名前の頭文字を取って「JAGUR 5」と命名された5人の目的は麻薬農場の焼却と牛耳る首領の抹殺である。リーダーJefは一人T国の大地と向かい合った。

東南アジアの熱気を感じる世界

『ジャガー5』は1987年にハドソンからMSX1用ソフトとして発売されました。当時の広告では『ガーディック』『魔王ゴルベリアス』と並びコンパイルから発売される予定もありました。上のストーリーにもある通りジャガーはプレイヤーである5人の戦士Jef、Anne、Guadic、Ukon、Rogerの頭文字を取っています。

パッケージにはフォーメーションゲームと書かれている通り、5人の戦士のフォーメーションが切り替えられるのが特徴です。ただ実質はV字になるFORMATION 1とFREE ATTACKだけで最後まで進めるのでここはもう少し練り込みが欲しかった所です。

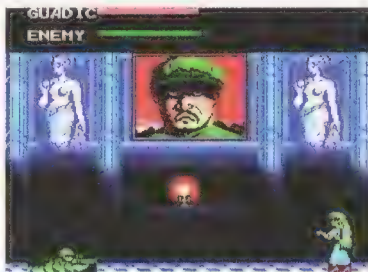
本作が他のゲームに負けていないポイントのひとつに東南アジアらしさを感じられる点が存在します。ゲームをスタートする前に新規プレイかコンテニュー、パスワードの選択をするのですが、この時に税関のグラフィックが表示されます。プレイをする前から作品の世界へと没入させるという演出は当時としては画期的ですね。また作中に出てくるショップも世界観の構築に大きく寄与しています。薬屋、食料品屋、ジャンク屋の3つが主ですが、金銭や武器と引き替えでの仲間の引き渡し、そして交渉するとこっそり武器を売ってくれるショップにはいかにも「魔の三角地帯」といった気持ちにさせます。ショップの立ち絵やボス戦の背景を含め、グラフィックの質は高くMSX1とは思えない高品質さです。

豊富なイベント

『ジャガー5』の魅力はグラフィックや世界観だけではなく、プレイヤーの楽しませる数々のイベントにもあります。中でも特徴的なのは火炎放射器で広大なケシ畑を焼き払うシーンで、火炎放射器の攻撃範囲も広く爽快感があります。また湖で美女とデートするも実は……といったストーリー性のあるイベントも用意されており、コンパイルの心遣いが伝わってきます。敵の5大将軍と首領戦は横スクロールアクションとなり、各キャラクターの得意武器を持っての戦いとなります。キャラの大きさもさながら背景の書き込み具合にも注目して頂きたいシーンです。

本作を遊ぶ上で石像の移動と袈裟の回収が詰まる点です。ヒントを出しますと木は破壊でき、袈裟も建物を爆破できるという点を覚えていれば解決できるかと思います。遊ばれる際は参考にして頂ければと思います。

パッケージには機密文書が封入

また本作の付属品としてマニュアルだけでなく機密文章が存在致します。中には戦闘要員極秘ファイルと称された紙が計6枚入っており、ジャガー5の各メンバーのプロフィールが書かれています。こういったおまけもコンパイルや当時のハドソンソフトらしく良いですね。

▲無事に任務を完了できればエンディング。君はここまでたどり着けるか!?

CONFIDENTIAL
- YOUR EYES ONLY -

これがパッケージに封入された作戦機密文書!

戦闘要員極秘ファイル

指令A：

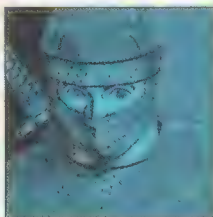
コードナンバーJは、ファイルにある他の戦闘要員を探し出して魔の三角地帯を撲滅すること。

指令B：

各エリアでは、必ず悪の5大将軍を見つけ出して、すみやかにこれを倒すこと。

指令C：

この機密文書は、敵の手に渡らぬように即座に焼却してしまうこと。

コードナンバー J
JEF WALKER
国籍アメリカ 年齢27

コードナンバー A
ANNE EVENCE
国籍フランス 年齢18

コードナンバー G
GUADIC Jr.

コードナンバー U
UKON SANADA
国籍日本 年齢22

コードナンバー R
ROGER BLOOM
国籍イギリス

シーソーを使って悪ガキを撃退!
全99面のアクションゲーム

C-SO!

ステージ内に設置されたシーソーを使って敵を飛ばして倒すアクションゲーム。タイミングがずれると、逆にふっとばされてミスになってしまいます。この緊張感がたまりません。

STORY

ちびっ子探偵のJUN君の所へ、ワルガキ集団から一通の挑戦状が舞い込んできた。普段よりワルガキ達にてこずっていたJUN君は、様々な仕掛けがあるシーソハウスに乗り込んだ。JUN君はワルガキをやっつける事は出来るかな?

懐かしいタイプの固定画面アクション

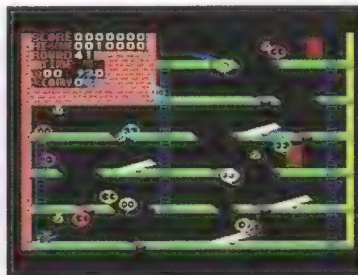
シーソーを使ってワルガキを全て倒し、画面中のフルーツを全部取るのが目的の固定画面のアクションゲームです。敵のワルガキを倒すにはシーソーを使い、敵のワルガキがシーソーに載っている時に自分も反対側に載って敵を跳ね上げる。また、自分がシーソーに乗ると「とりもち」を設置出来、「とりもち」の効果が効いているうちにシーソーで潰す!

マニュアルには「アーケードゲームに負けない位凝った作り」と書いてある通り、他にもステージ内には多数のギミックがあり、敵も色によって動き方が違うなど、80年代初期のゲームセンターのゲームを意識したデザインとなってます。

ステージは10面が一区切りで、ステージデザインは同じですが各周回によってルールが変わり、敵の配置やスピードが変わったり、シーソーのとりもちが使えなくなったりします。

固定画面でキャラクタがたくさん出てくるパズルアクション。スプライトがあるMSXとしては得意なジャンルでは無いでしょうか。コンパイルが作るとこのようになるのかと感心させられます。シーソーで敵を倒すというアクションが最初はなかなか難しいかもしれませんが、少し遊んでコツをつかめば簡単に出来るようになります。

ステージは全99面。コンティニューはありません。99面をクリアすると、「あなたは次の部屋に上がることが出来ませんので、最初の部屋に落ちます」という意味の英文が表示されてまた1面に戻ります。しかし、隠し要素を出して条件を達成すると100面が出現するとの事。ROMカートリッジの中には「CONGRATULATION SOMY GIVE HIMSELF UP TO YOU HAKKIRI ITTE SKUSYA NO MAKE」というエンディング用と思われる文面が収録されてあります。

▲99面クリアするとエンディング。ここまで来るのは大変だけど、これバッドエンドなんです。

◀5周目の1面になる41面。5周目はワルガキが出て来ない代わりに、風船が大量に出現します。風船を倒せるフルーツは有限なので囲まれたら大ピンチ!

◀左下が主人公のJUN-COMY君地面の紫色の所はトランポリン。乗ると跳ねます。ドアは敵が出てきますが、JUN君が入ると別のドアにワープします。画面上にある花がフルーツ。取るとJUN君が赤くなり、その状態で風船の方を向くと吹き飛ばして倒せます。歩いているランダー君のようなキャラが敵のワルガキ。一定時間で色が変わり、その色によって動き方も変わります。

アレイド王国の谷の謎を解き、
道を切り開け!

魔王ゴルベリアス

レトロゲーム総合配信サイト「プロジェクトEGG」にてWindows移植版好評配信中!
http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=293

『魔王ゴルベリアス』は1987年にコンパイル販売ソフトの第二弾として発売されました。シューティングやアクションを多数リリースしてきたコンパイルには珍しいアクションRPGです。

世界が広がっていくARPGの楽しさ

『ゼルダの伝説』をベースにした見下ろし型のARPGですが、『魔王ゴルベリアス』が決定的に異なる点として各画面に謎解きを設定している所です。一定条件を満たす事で画面に洞窟が現れますが、この洞窟にはヒントをくれる妖精RIOやPOWERを最大にしてくれるランダーといったお助けキャラや主人公であるケレシスをパワーアップしてくれるアイテム、そしてゴルベリアスを含むボスキャラが潜んでいます。この各画面に謎解きとキャラが存在する事によって、全ての洞窟の中を確認するという楽しみが加わります。これはマッピングをすると解るのですが、何も描いていない方眼紙を一歩一歩確実に埋めていく喜びは『魔王ゴルベリアス』だからこそ味わえる感情だと思います。

マップも12×12画面の合計144画面用意されており、岩や川といった通り抜けられないパーツによって4つのセクションへと分けられています。各セクションへはボスを倒す、アイテムを買うといった形で移動できる様になり、特に水辺を無視できる「アクアのくつ」を入手すると一気に行動範囲が広がります。この世界が広がっていく感覚とそれを自分の手で謎を解き埋めていく楽しみこそが『魔王ゴルベリアス』の魅力だと思います。

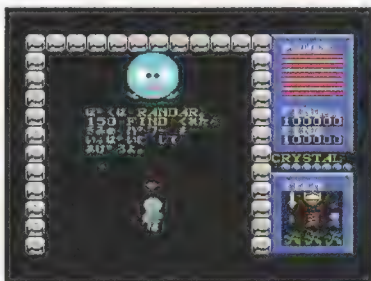
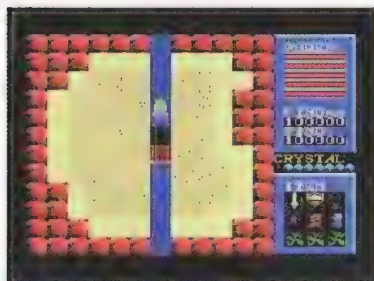
FINDが重要!

このゲームではFINDという数値が非常に重要な要素を占めています。これは隠れた洞穴や洞窟を見つける能力でもありつつ、アイテムを買う時などに通貨として使えます。FINDが低い場合は洞窟がどうやっても開かないのでこまめに敵を倒す、また安全地帯を利用してFINDは限界値近くを維持するという事が必要になっていきます。

ただ最強の剣であるレジェンドソードは特に高額なFINDが要求され、普通に遊んでいると既定値まで稼ぐことが困難になります。そこで救済措置として設けられているのがボスのいる洞窟とANOTHER CAVEです。クリアするとFINDが大幅に回復するので利用する他ありません。

本作は見下ろし型のアクションだけでなく、任意横スクロールと強制縦スクロールのステージも存在します。ゲームの後半に存在するスクロール面はボスまでのダンジョンという名目もあるからか、難易度が非常に高いです。どう難易度が高いかというと強制的に二択を迫り、外すと最初からやり直させられます。覚えれば特には問題がないのですが5分以上先に進んだ先でも強制二択を迫られるので、外した場合はかなりのストレスになってしまいます。横スクロール面ではケレシスは戻れないので敵のノックバックで入り口に戻されるといった要素もありここだけは不親切な点だと思います。パスワード入力画面ではアルファベットは黄色、数字は白といった色分けがされ、Iと1は紛らわしいので使わないといった配慮が行き届く親切なゲームだけに惜しまれる点です。

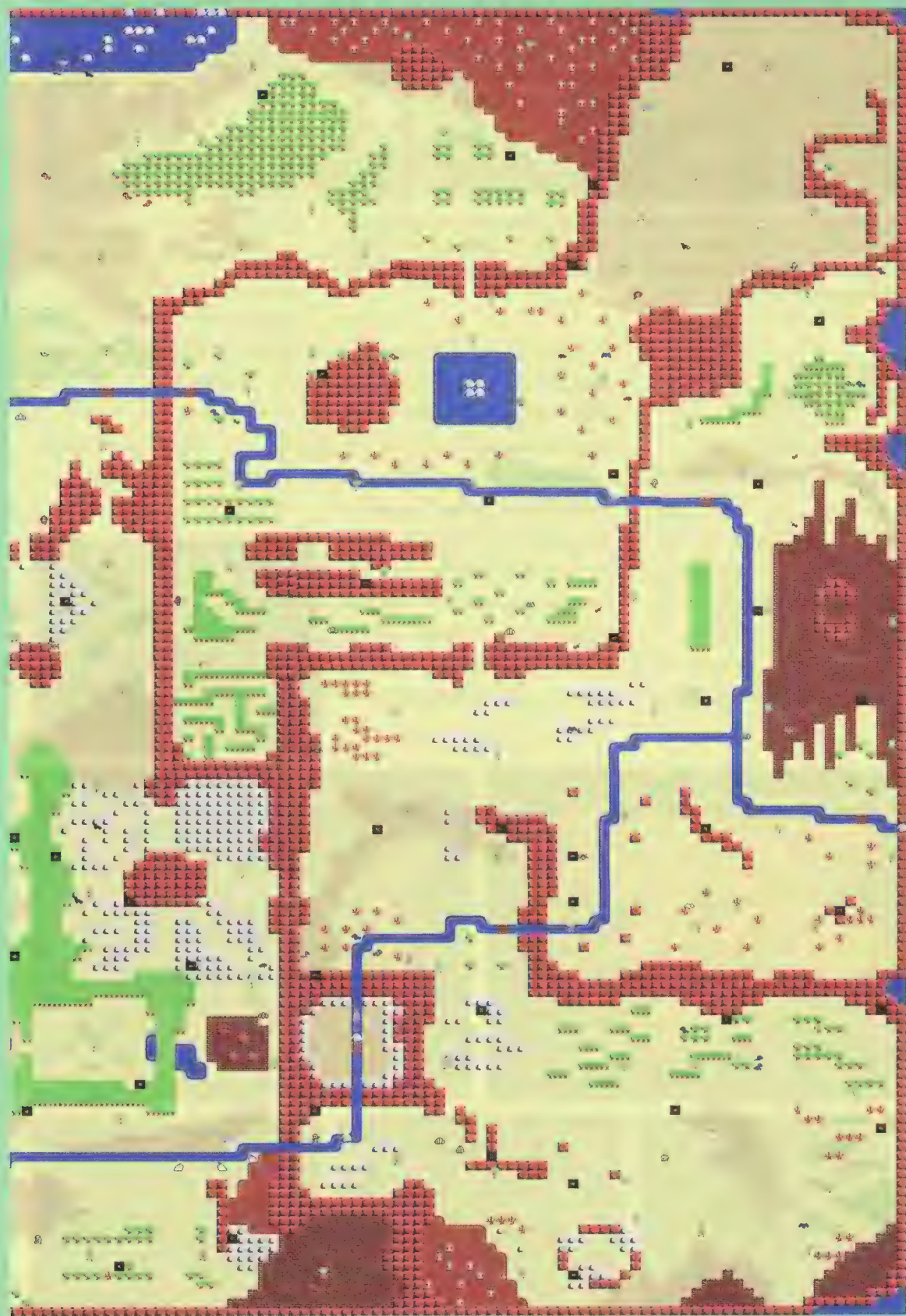
今から『ゴルベリアス』を遊びたい人のために

自社販売第一弾の『ガーディック』は簡素なマニュアルでしたが、今作はマニュアルも充実しております。ゲームの

操作方法や登場人物、アイテム一覧だけでなく6ページに渡るマンガと最初のボスであるデスバを倒すまでの攻略までもが記載されています。更に別途アレイド王国の谷のマップも付属しており、これさえあれば迷うという事はありません。ただ完品を入手するのは非常に困難なので次のページでマップを用意致しました。

付属品はマップだけではなく「ゴルベリアスの呪い」と書かれている小さな封筒もパッケージには同封されております。中には輪ゴムと針金、そしてゴルベリアスの洞窟の出し方が書かれた小さな紙が入っています。ただゲーム中にヒントが貰えるのと、「ゴリベリアス」と衝撃の誤植があるので実用性は乏しいです。

『魔王ゴルベリアス』はセガマークⅢでも発売されています。こちらはMSX版をベースにしたパワーアップ移植で遊びやすくなっております。MSX版では説明書で2回も早々の購入を勧めていた「ゼストのくつ」が貰えるという点もありますが、遊んだ事が無い方はマークⅢ版から始める事をオススメします。

これが作りたかったシリーズ第一弾！
『魔王ゴルベリアス』MSX版マップ！

パッケージ版を買えばモノクロのマップが付属しますがこちらはカラーです。人の手でキャプチャしつつ切り貼りしたのでちょっとずれている所もありますがアレイド王国の谷を冒険する分には差し支えが無いと思います。

セガマークⅢ版を
MSX2に逆移植した最終進化形

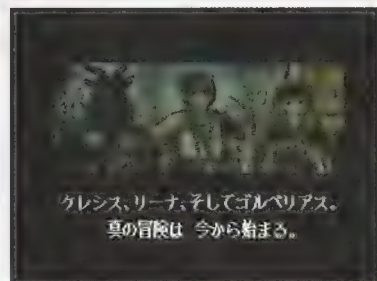
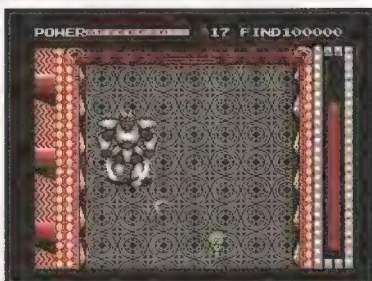
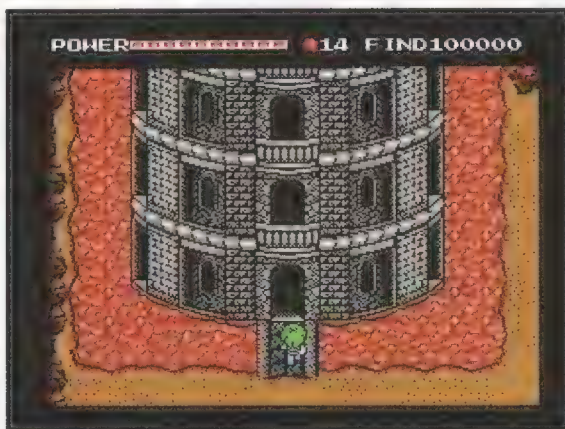
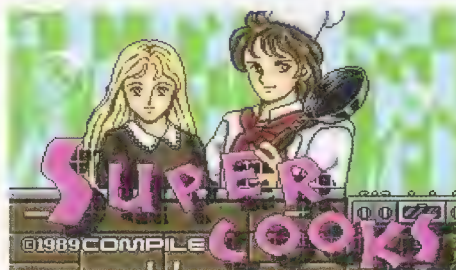
真・魔王ゴルベリアス

レトロゲーム総合配信サイト『プロジェクトEGG』にてWindows移植版好評配信中!
http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=385

『真・魔王ゴルベリアス』は1988年にMSX2用ソフトとして発売されました。MSX版『魔王ゴルベリアス』のアッパー移植であるセガマークⅢ版をベースに更にパワーアップをさせた作品です。MSX版が1987年発売ですので1年の間に機種を変え『ゴルベリアス』が3本も出ていたというのは忙しいですね。

MSX2+の自然画にも対応

具体的に『真・魔王ゴルベリアス』のどの辺りが進化したかというとビジュアル面がかなり大きいです。ケレシスが傷つき倒れるもリーナ姫が介抱し、その後アレイド王国の谷へと消えたリーナ姫を探しに行くというという過程がビジュアルシーンとゲームによって表現されています。話でしか出てこないアレイド王国がマップとなっているのは『真・魔王ゴルベリアス』のみです。またMSX2+ですと自然画モードに対応している為、更に綺麗なグラフィックが表示されます（こちらのゲーム画面はMSX2+モード）。

またディスクメディアという特性上かマップ構成が大きく変わり、ボス毎に20画面前後のフィールドがあるという形でゲームが進行します。MSX版やマークⅢ版に見られた世界が広がっていく感覚という物が無くなり、どこか小じんまりとしています。またRPGらしさという点を強調した為かお使い要素が増え、マップデザインと相成って開放感や自由度といった『ゴルベリアス』の大事な要素が失われている印象でした。ただケレシスの移動が4方向でなく8方向だったのは素晴らしい改善だと思います。グッと遊びやすくなりました。ただ、ゲーム自体は『ゴルベリアス』ですので今までの『ゴルベリアス』を遊んできた方なら楽しめる事は間違いないです。後述の『スーパーコックス』と合わせてどうぞ。

『真・魔王ゴルベリアス』のセルフパロディ!?

スーパーコックス

レトロゲーム総合配信サイト『プロジェクトEGG』にてWindows移植版好評配信中!
http://www.amusement-center.com/project/egg/cgi/ecatalog-detail.cgi?contcode=7&product_id=599

『パロディウス』『あーばーみゃあどっく』『ファミクルパロディック』……。MSXはなぜか人気ゲームシリーズを茶化してパロディ化、リリースするという土壌が存在します（しかもそれが結構ヒットしてしまったりする）。というわけで、コンパイルもやりました！『真・魔王ゴルベリアス』をパロディ化した『スーパーコックス』の登場です。

料理長の娘と結婚するためキッチンランドで修行

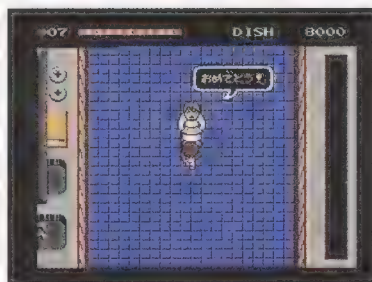
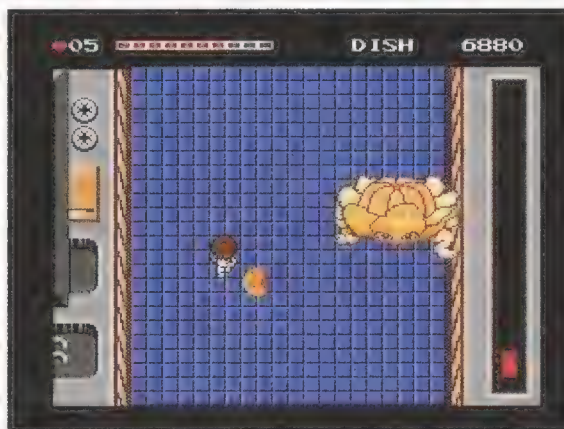
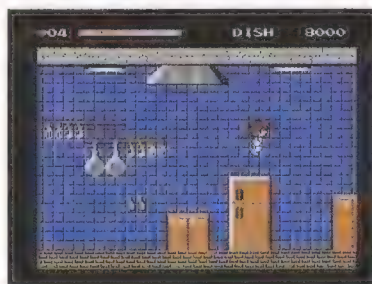
『スーパーコックス』は1989年に『ディスクステーションスペシャル初夏号』に収録されたセルフパロディー版『真・魔王ゴルベリアス』です。

コックであるケレシスが料理長の一人娘であるリーナと結婚する為に「キッチンランド」での修行を終える…といったストーリーです。また今作はドラマ「花むこの母VS花嫁の母」の終盤で登場人物の対決に使われたという逸話が存在します。

システムは安心の『真・魔王ゴルベリアス』

『真・魔王ゴルベリアス』のシステムをベースに食材やキッチン用品へと世界を入れ替えたゲームですのですんなりと遊べます。ただ横スクロール画面では果物を全て集めないと戻されるというシステムが存在するので、今から始める方はそこだけご注意下さい。

致命的なバグ セーブが出来ない!

また今作はバグがありセーブが出来ません。当時コンパイルへ問い合わせるとセーブ用のディスクが送られてきましたが、コンパイル亡き今はどうにもならないバグです。4枚組ですが5枚目があるかどうかを中古で買われる際には確認した方が良いでしょう。

MSXで大活躍したあのコンパイルが帰ってきた!

コンパイルスタッフ座談会 後編

p.114からのコンパイルスタッフ座談会前編に引き続き、当時の代表取締役だった仁井谷氏が登場。前編では明らかにされなかった、開発受注・経営判断レベルでの数々の謎が明らかにされる!

有限会社フューパック 代表取締役社長 藤島聡(PAC 藤島)
広野隆行(じぇみに広野)
コンパイル○株式会社 代表取締役社長 仁井谷正充(Moo仁井谷)
外山雄一(※特別参加)
伊藤隆(※特別参加)

仁井谷氏登場! コンパイル創業を語る

―仁井谷様に改めてアーバン電子のお話を。たしか広島電鉄の車掌をされてからアーバン電子、その後コンパイルを始められたとお聞きしたのですが、コンパイル設立についての流れをお教えいただけますでしょうか?

仁井谷　アーバン電子に入る前から藤島くんとか広野くんは当時、大型電気店に行きつくマイコンマニアだったんですよ。で、私がアーバン電子に就職してからマイコン雑誌を基に仲間が形成されて「ゲームを作ろう」っていうことになって。僕はアーバン電子のなかでアップルII用に『ギャラクシアン』をアルバイト的にこっそり作って、それをアーバン電子が売って、今度はソフトバンクが500本買い付けて。そこがまず基本のスタートなんですよ。その流れで当時の藤島くんはゲーセンオタクで、あちこちのゲーセンに「PAC」と入れて回る輩だったわけですよ。そういうゲーセンオタクとマイコンマニアをベースにアーバン電子の中でグループを形成したんです。アーバン電子はマイコンを仕入れたり売ってるお店なんですよね。僕はどっちかっていうとソフト志向でゲームを作って売りたいなと思ってて、当時の社長の路線や志向が違うんですよ(笑)。で、社長が言ってたのは「ゲームは絶対に作るな」って(笑)。僕が提案することと社長の考えがズレてるギャップがあったし、人に使われるっていうのが自分の性に合ってないのもあったので会社でも始めようかなと思って。ゲームを作ることに算段や確証があったわけじゃないけど、とりあえず会社を作るしかないかなという状況で出来たのがアーバン電子時代からの流れだったのかなと記憶してます。

―そこでコンパイルなんですね。第一弾のゲームというのは何になるのでしょうか?

仁井谷　基本的にはSG-1000とSC-3000で、『サファリハンティング』『ボーダーライン』『N-SUB』ですね。ある筋から「セガがコンシューマでソフトを作りたがってる会社を探してる」という話を聞いて自分が挙手して、その3本のオーダーを受けたんです。我々そのものがマクロアセンブラとかを使ってなかったので「それって何?」っていうところからスタートしたのに「仕事受けます!」って。受けたはいいんだけど仕上がるのに2ヶ月、3ヶ月……よく覚えてないけど半年ぐらいはかかった。そんなところからスタートしてます。で、一番大事なのはセガのカートリッジの1番と2番を我々が売って作ったのは歴史上、否定できない事実です。

藤島　1番と2番なんですか?

仁井谷　そう。カートリッジナンバーは1と2。

◆

―『BEE&FLOWER』を出すときにソフトブランドとして「真紅ソフト」と命名された理由は何かあるのでしょうか?

仁井谷　それは僕が当時、左巻きだったから。だから「赤」。それを英単語の「think」と掛け合わせて。

―左翼思想だったからこその「真紅ソフト」?

仁井谷　そうそうそう。「俺は左巻きだぞー!」みたいにこっそり言ってみただけ。

広野　一回しか使わなかったんでしたっけ?

仁井谷　うん。親がぶち切れたから(笑)。親はどっちかっていうと右の人でね(笑)。

広野　あっ、そんな(笑)。

仁井谷　親は警察上がりだから、こっそり命名しててもすぐにわかるわけですよ。僕がもともと左巻きでいろいろやってたから、そういうことしてても「こいつバカやってるな、やめろ!」ってなって。

広野　いい話だ(笑)。

仁井谷　いい話でしょ? 親孝行でしょ(笑)。親に逆らってないんだもん(笑)。

―『デビルズヘブン』についてお伺いしたいのですが、クリアしたときに

「GOD IS ANGRY」っていう文章が出ますよね?

仁井谷　みなさんアングリーしてません? みなさんの日々はどうです? 神様は許してると思います? 怒ってません? 人間そんなもんですよ。

―それがゲームに反映されたと?

仁井谷　いや、そうじゃなくて、当時はなんでも反対にやってみようみたいなところがあって。逆を突こうというところが『デビルズヘブン』。デビルの天国を作って神様をやっつけようと。要するに、ただ単に社会のモラルの反対をとりあえずやってみただけで。企画そのものがないからとりあえず逆をやってみようと思っただけですよ。

―この2作の流れを見るとものすごい反体制のような(笑)。

仁井谷　そうそう。だから左巻きなのよ。もともとの頭の構図として反体制なんですよ。

■仁井谷氏「いろんなところに仕込むのは私の癖」

―『ハッスルチューミー』につきましては『ハッスルチュミー』というのが正式な表記でいいのでしょうか?

仁井谷　『ハッスルチュミー』っていう名前で出そうとしたら、なんかいろいろあって『ハッスルチューミー』になった。

―それはセガからの提案なんですか?

仁井谷　いやいやいや、セガとは関係なしに。

藤島　「ハッスル」の部分じゃなくて「チューミー」なのか「チュミー」なのかっていうことですよ?

仁井谷　それはよくわからない。たぶん誰かが音引きをつけただけですよ。本来は『ハッスルチュミー』なので、雑誌かなにかで音引きがついたんじゃないの?

藤島　じゃあセガですね。

広野　ところで『デビルズヘブン』とかゼネラルの企画って持ち込まれたんでしたっけ? うちから持ち込んだんでしたっけ?

仁井谷　基本的に当時は「仕事を作ってね」っていうことだったから、企画はほとんどこっち任せで。だって向こうに企画力がないわけだから「とりあえず、俺達には予算があるからお前ら作れよ」「はーい、作ります」って感じで。だから我々はいつも勝手に作って。

―ゼネラルやニッソーといったメーカーとの関係は?

仁井谷　一番最初の流れでニッソーのある人が広島の某社長を介して私に紹介されたんですよ。だからニッソーブランドでMSX用のソフトを作ってたし、そこを介してセガとくっついてる。だからMSXの紹介はニッソーで、その人を介して今度はセガとやりとりするようになるわけ。

◆

―ちょっと話が戻りますが『肉シャツ』の命名は仁井谷さんとお聞きしたのですが、どういった方だったのでしょうか?

仁井谷　肉シャツは新谷くんだったっけ?

藤島　違う違う。

仁井谷　誰だっけ?

藤島　それ名前だしてもいじめになるだけだからやめましょうよ(笑)。

仁井谷　要するにちょっと太めの人がいて「肉シャツ」とか「肉襦袢」言ってた。

―あだ名をつけてたんですね。

仁井谷　そうそうそう。あだ名をつけるのが大好きで、特徴があったらすぐにつけちゃう。

―その結果がこうなったわけですね。

仁井谷　ぱっくまんも人をいじってるじゃん! 人のせいにしちゃって(笑)。

―『肉シャツ』って命名したのがNさんと書かれているので(笑)。

仁井谷　それを広めたのはぱっくまん。でも元々のYくんって誰? ぜんぜん忘れてる。

―ではYさんということで(笑)。

◆

―MSXでソニーから出た『E.I.』のタイトル画面に「PROGRAMMER S-3」と出ますが、実際の制作はコ

ンパイルなんですよね？　なぜ「PROGRAMMERS-3」が表示されているのかなと。

仁井谷　ひょっとしたら「PROGRAMMERS-3」を介してソニーと契約したのかもしれないね。それだったら可能性あるよ。

藤島　当時『バイキンくん』のゲームだってあそこから出てたし。

仁井谷　だけど『E.I.』の © は「PROGRAMMERS-3」じゃなくてコンパイルでしょ？

—いまはD4エンタープライズが権利を持っているので、おそらくコンパイルだと思いますね。

仁井谷　タイトルに出てないならエンディングになんて書いてあるかですね。

藤島　エンディングないです。で、仁井谷さんの仕込みでC、O、Mを押しっぱなしにして始めると、コンパイルって出るんですよ。

仁井谷　それだ！　だから隠しで入れたんだね。なんでC、O、Mなんだろう？

—「コンパイル（COMPILE）」のC、O、Mじゃないでしょうか？

仁井谷　ほぉーっ（絶句）。誰がそんな馬鹿なこと考えたの？

藤島　自分でやったんでしょうに（笑）。

仁井谷　ごめん、ぜんぜん記憶にない（笑）。そういうのを仕込むのが大好きなの。

広野　なんとなく謎は解けてきたね（笑）。

仁井谷　いろんなところに仕込むのは私の癖なんです。

—「PROGRAMMERS-3」名義で販売して、実際はコンパイルですよというのを表示させると。

広野　それがソニーとのつなぎだね。

藤島　それから『チョップリフター』とかいろいろ出したね。

—『チョップリフター』『スターブレーザー』『ロードランナー（2本）』というのはアップルIIからの移植となりますが、これはソニーからの依頼だったのでしょうか？

仁井谷　いや、すでにこっちから売り込んだの。「PROGRAMMERS-3」がブローダーバンドと付き合ってたから、その流れで直接だったと思うけど、うちがMSXとセガ用に作ることになった。ソース貰ったかもしれない。

藤島　『スターブレーザー』ってうちがやりましたっけ？

—コンパイル製ということになっていますね。

広野　かなり貪欲にうちのほうから仕事を売ってたんだ。

仁井谷　とにかくガンガンやって。ひとつ作ればふたつおいしいんですよ。MSXとセガの両方で出せるからコストは半分じゃないですか。ほんのちょっと変えれば両方で動くんで。『スターブレーザー』を担当したのって新谷くん？

藤島　その辺だっていうのは覚えてるんだけど、作ってないはず。

広野　また新谷さんの話（笑）。

仁井谷　最初の一号社員なんでね。名前が出なきゃおかしいよ（笑）。二号って誰だっけ？

広野　私が二号。

仁井谷　あっ、そうだったの！　二号だって（笑）。

藤島　覚えてないの（笑）。

◆

—ポニカでは『窓ふき会社のスイングくん』と『C-SO!』が第一弾とお聞きしていますが、ポニカが販売するようになったのはどちらからのアプローチなのでしょうか？

仁井谷　知らない、忘れたー。

広野　でもこっちから持っていったんじゃない？

仁井谷　当時は必ず向こうから話があって動くんで、基本的に僕からはほとんど動かないよ。

藤島　エーアイインターナショナルのSさんはどういう関係だったんですか？

仁井谷　Sさんは「PROGRAMMERS-3」と関係があって、その流れ。

藤島　ああ、そっちか。

仁井谷　それだけじゃなくてSさんはポニカとも関係があった。

広野　だからポニカで何か作るっていうときはうちに声がかかったんだ？

仁井谷　いや、彼が声をかけてたの。彼もどっちかというとマニアというか仲介っぽい人だから。基本的に僕がポニカに動くことはしない。話が来るのを待ってるほうが値段がつり上がるのよ。こっちから営業かけたら下がっちゃうから。だからうちから営業は基本的にしなかったの。

―エーアイインターナショナルの前に「PROGRAMMERS-3」との関係があって、さらにエーアイはポニカと関係があった流れでお仕事があったんですね。

仁井谷　そうそうそう。

藤島　まあ、でもそのへんのいろんな会社のつながりっていつの時代でも、どういうケースでもぜんぜんある話なので。

―コンパイルの作品っておまけが多いと思うんですが、こういったものは仁井谷さんのアイディアだとお聞きしました。

仁井谷　そうそう。なんでもプラスアルファしたいっていうのがあって。それは要するにグリコのおまけからきてるの。商売ってそういうことなんだなって。

『ジャガー5』『テグザー』……開発受注の裏話

―『ジャガー5』は当初、コンパイルの広告内では社内で出すという告知がされていましたが、実際はハドソンからですよね。

仁井谷　その経緯は忘れました（笑）。

藤島　まあそうだろうな（笑）。

仁井谷　ただ、当時おそらくPCエンジンとかの話のとっかかりがあったんじゃないかな？　覚えてないけどね。とにかくアクションゲームとしての形があったんだけど、結局やりたかったのはRPGなんだなって今は理解してる。でも当時はわからなかったから、思いつくものをなんでもバーッと入れて。

広野　確か仁井谷さんがいろいろと指示してたよなと思って。

仁井谷　それは「黄金の三角地帯」があって。麻薬のね。それをテーマにした。結局はRPGを知らない人がRPGっぽいものを作ろうとしたのが『ジャガー5』。RPGって僕はもともと好きじゃないし知らなかったから。好きで知っていればもっとRPGっぽく出来上がったんだと思います。

―たとえばケシ畑を焼くとかデートをするとか、横スクロールになったりというのも仁井谷さんのアイディアがどんどん出てきて入れられたわけですね。

仁井谷　そう、思いつくものはガンガンね。たぶんプログラマーは大変だったと思うけど（笑）。

藤島　そうは言っても覚えてないでしょ？

仁井谷　当時はいろんなゲームデザインをしたから端々は覚えてるよ。自分が悩んでるのもよくわかるし、完成形もよくわからないし、それがいいのかどうかもわからない。だからとりあえずやっちゃおうと。

広野　デートの部分についてはえらい具体的に指示してたのは覚えてますよ。

仁井谷　それはぜんぜんおいらわかりません（笑）。

―東南アジアに行かれたというのもないのですか？

仁井谷　ぜんぜんないです。麻薬の話なので。麻薬を撲滅したいっていうテーマはウケるんじゃね?と思ってたし、テーマとしてふさわしいと思ってた。

―あまり聞かないですよね。

藤島　危険ですしね。

仁井谷　いや、麻薬撲滅だったらとりあえず社会的にウケるじゃん？　麻薬をバラ撒こうじゃなくて撲滅しようだから。アメリカのスパイ映画だってだいたい麻薬撲滅を推進してるでしょ？　だからテーマとしてはそんなにおかしくないよ。

藤島　コンパイル○で『ジャガー6』は作るんですか？

仁井谷　話がぜんぜん違うんじゃないかな？　否定はしないけどね。

藤島　否定しないんですか（笑）。

仁井谷　コンパイル○で何をするかについては、D4Eで「コンシューマー化したいコンパイルのゲームベスト10」を実施して、その1位を実際にコンシューマー化したいなという企画をいま持っていってます。

―組織票で『ジャガー5』や『魔王ゴルベリアス』は出ないんですかね？

仁井谷　それは1位になれば来ますよ。でもたぶん来ないですよ（笑）。

―でも『魔王ゴルベリアス』については3回出ているので、仁井谷社長からすると路線は見えていたのでしょうか？

仁井谷　いや、1個出せばすぐに2個、3個と出すタイプの人間なので、それは関係ないよ。『アレスタ』も1、2と出してみようと思うしね。

◆

―ちなみに『テグザー』はゲームアーツのものですが、これはどちらから依頼があったのでしょうか？

仁井谷　記憶にないけどおそらく、広島から東京に営業したときにゲームアーツから「オフィス使っていいよ」って言われて、行ってみようと思った流れのなかでなんとなく『テグザー』をMSXに移植したらいいんじゃね?と思って。向こうはMSXのノウハウがないからその気がないし、うちが手を挙げたら「いいよ」って言われてやってみたって感じですかね。容量を1／10にしたところをお褒めいただいたんじゃないかな？

―ゲームデザイン的な遊びやすさも向上しているんですよ。

仁井谷　それは石丸くんが頑張ってくれたから。コンパイルのプログラマーはみんなそういう努力する習慣じゃないの

かなと。周りからはバカにされるけど。
藤島　広野さんにしても俺にしてもゲーセンで遊びこんでたしね。
仁井谷　そういう感覚。ゲーセンの遊び感覚ってあるじゃないですか？　そのレベルを持ってこないといけない。要するにみんな遊ぶからバカにするっていうか、評価されないでしょ？　そうすると出せないんですよ。なのでみんなの習慣というかゲーセン感覚で、操作性やゲームデザインの良し悪しを。特に操作性については藤島くんを中心にガガガーッとね。だから社内の習慣になってたんですよ。

◆

―『ゴジラくん』のお話なんですが、石丸さんの隠しメッセージによると当初は『ゴジランド』という名前だったのが、東宝が『ゴジラくん』という名前に仕様変更したことで寺本さんが泣きだしたことに仁井谷社長がもらい泣きしたというふうに記述されてますが。
仁井谷　ぜんぜん覚えてない。まあ、そのほうが古参社員には優しいんじゃないんですか（笑）。『ゴジランド』が『ゴジラくん』になった経緯も覚えてないし。たぶん東宝としてはそのほうが一般受けするんじゃないかなと要請で、我々作り手としては作ったものの名前は変えたくないっていうのもあるんですよ。『ゴジラ』が大衆受けするタイトルだから東宝が『ゴジラくん』を提案したんじゃないかなと。『窓ふき会社のスイングくん』は抵抗しましたよ。やっぱりポニカのセンスがね……。
―このタイトルはポニカがつけたんですね。
仁井谷　藤島くんは『スイング』ってつけてた。
―だからタイトル画面にスイングしか出ないんですね。
仁井谷　そうそう。それをポニカが無理やり「このほうが売りやすい」ってことで「窓ふき会社」を付け加えたの。当時のコンシューマーというかおもちゃ系のタイトルではあったけど、センスとしてはポニカのほうが正しいのかなと思いますけどね。

◆

―続いて『ジャガー5』なんですが、3人目にガーディック・ジュニアという名前があるんですが、仁井谷さんのアイディアとお聞きしました。
仁井谷　わざと関連付けたいんですよ。要するに関連を付けることで結果的に売れる可能性があるから。仮に『ジャガー5』が売れたら『ガーディック』も売れるんじゃね?ってことで。
藤島　まあ、こんな感じで話題にしてくれる人もいるしね（笑）。
仁井谷　そうそう。あれこれつないでおけばいろいろとつながってくるじゃないですか。
広野　ところでおまけに透かしっぽいのが見えるけどこれなんだろ?
仁井谷　あっ!　全部に透かしが入ってる!　だからハドソン的にはすごい気合が入ってたんじゃない?
藤島　でもこれなんのマーク?
広野　わからん。
仁井谷　ちょっとスパイチックな設定に絡んでるのかもね。
広野　これはおもろいネタだね。仁井谷さんじゃなくてハドソンのネタなんだ。
仁井谷　でもおそらくいままでの流れで言えば僕かもしれないね。ハドソンと付き合ってると、こっちからいっぱいアイディア出したことがあるから、たぶん僕じゃないかなっていう気はしますね。でも透かしが入ってるのはカッコいいなあ。
藤島　ファミコンに移植されてもおかしくなかったのにね。
仁井谷　でも売れなかったからね。遊んだらわかると思うけど中途半端なんだよね。
―えっ、好きですよ（笑）。
仁井谷　本当に?　そうなんだ。
藤島　いいとは思いますけどね。
仁井谷　本当にRPGをわかってないで作っちゃったから。RPGを理解して作ってればちょっと違ってたと思うんだよね。
藤島　なによりもテーマが大衆に受け入れられるか否かっていう。
仁井谷　アメリカだったらよかったかもしれないね。日本人にはウケなかった。でもそこまで考えてないよ（笑）。
藤島　海外版は作ってないんですよね?
仁井谷　作ってないね。でもそのまんま海外展開してたらよかったかもしれないな。アメリカではNESで出していればいけたんじゃないかなって気はしますね。

■『アレスタ』「MSX MUSIC第一弾」の真相

―『アレスタ』で「MSX MUSIC第一弾」と書かれていますが、パナソニック側とのやり取りや経緯があったとのことですが?
仁井谷　そうそう。某社が自分のところで音源作って「お前ら買えよ」っていう回覧が来たから、ムカついてパナソニックに「一緒にやろうぜ」って提案したの。
広野　うちからネタを持っていったんだ。
仁井谷　そうそう。某社の馬鹿野郎ってことで。
―某社は音源を他社に売ろうとしてたんですか?
仁井谷　そうそう。自分たちでまず先

に出して、他社に「お前らこれ使えよ」っていう回覧が来たらムカっときて。それでパナソニックに「我々はこっちでやろうぜ」と反某社で。

―また反体制が（笑）。

仁井谷　そうなんだよ、いつでも逆らいたいタイプなの（笑）。

広野　セガは外付けのFM音源を作りましたよね? あれはすごい小さいチップなんだけど、程々に使えるので安いんですよ。これだったら使えるよねっていう話をしてて。だからうちが最初に提案したんだと思ってたんだけど、それをパナソニックに企画として持ち込んだんですね。

仁井谷　だから某社対反某社。我々が提案したから第一弾。

藤島　そのときの流れで提案したんだけど、松下の方から「似たようなことやってるから」ってことで結局それになったんじゃなかったっけ? そんなことを言ってた気がする。

広野　でも最後の後押しだろうね。

仁井谷　とりあえず基本的には反某社の象徴です。「誰がお前のを使ってやるもんか」と。結局みんな使わなかったでしょ?

藤島　誰も使わなかったね。

広野　これでもし「MSX MUSIC」が出てなかったらちょっとわからなかったね。

―泣く泣く某社のを入れたかもしれないですね。

広野　そのせいか知らないけど、策定中の仕様書が何回も来たからね。

◆

―『アレスタ』のペーパープレーンを入れるというのも仁井谷さんのアイディアで?

仁井谷　そうそうそう、おまけでね。「甲子園で飛ばせ」っていう秘密のミッションを出したら何人か飛ばしたみたいですね。

―そうなんですか! 我々は中古で買い取りしているのですが、半分か七割ぐらいは欠品してるんですよ。甲子園で飛ばされたのでしょうか（笑）。

広野　甲子園で飛ばせという仁井谷社長の指示があるから欠品してると（笑）。

仁井谷　騒ぎを起こせば話題になるかなと思ってたんだけどね。チャンチャン♪

藤島　まあ、ひとりかふたりは飛ばしたんだろうね。

仁井谷　飛ばした人は本当にいると思う。

―本当に反体制なんですね（笑）。

仁井谷　だいたい芸術系って反体制が多いじゃないですか。

広野　まあこれで欠品してる大義名分ができましたね（笑）。

藤島　大抵のものは欠品してるでしょ（笑）。

―『アレスタ』といえば奇形植物との戦いがメインテーマになってると思うのですが、これはどなたの提案で?

広野　あったねえ。

仁井谷　それは覚えてない。誰が考えたの? ひょっとしたら寺本くんじゃない?

藤島　たぶんそう。

仁井谷　絵を描いてる寺本くんにそういう趣味嗜好があったからね。

広野　MSX2版のデモでは中央コンピューターが植物に侵されてていうのがあったよね。ただ、マークⅢ版ではそこまで描かれてないよね。

―なにもないですね。

仁井谷　当時は企画屋とかいないんで、みんなでワイワイ適当に作ってガーッとなってて。そういう世界観があるのは、絵を描いてるから寺本くんがおぼろげに考えてたんじゃないんですかね。

広野　本来ならDIA51は奇形植物に操られてるはずなのに、実はDIA51自身の意志がそうだったみたいな話になってて、どっちが本当なのか（笑）。

仁井谷　SF系にも近いですよね。世界を操るコンピューターみたいな話はあるじゃないですか?

―MSX版のオープニングで主人公が遅刻してきたら、植物の爆発に巻き込まれてるじゃないですか? 間に合っていたら主人公は来る必要なかったんじゃないかと(笑)。あのオープニングの絵コンテを考えられたのは寺本さんなのでしょうか?

広野　そうかもしれないね。遅刻してきたおかげで主人公が無事だったからよかった（笑）。じつは遅刻してなかったらふたりとも離れてたんじゃないかとか考えちゃダメ（笑）。

仁井谷　遅刻したからドラマになるのであって、遅刻しなかったら単なる普通のお話だよ。

広野　といってもあれは遅刻になるの?「遅いよ」ってブツブツ言われてるけど（笑）。

―「遅い」と言われてるのでおそらく遅刻じゃないかと思いますけどね（笑）。早く来すぎたら自分が悪くなってしまうじゃないですか? ちょうど来た瞬間に爆発してますからね。

―『アレスタ』のシンセサイザーミュージックテープが1980円（別売）というのがマニュアルに記載されていたのですが、実際に販売されたのでしょうか?

藤島　あったと思う。宮本さんの作曲でね。

仁井谷　そこらへんからミュージックテープを売ろうっていうことになったんだよね。

藤島　その前に『魔王ゴルベリアス』でも販売してるしね。

仁井谷　じゃあその流れですね。

藤島　あとは『ガーディック』やらなんやらがいろいろ入ったのもあったし。
仁井谷　そこは宮本くんが音屋として出したいっていうのがあったんだろうね。いまは「コンパイル◯で『ザナック』を作ってくれ」って言われますね。そのリクエストが一番強いと思います。

—『アレスタ』を買ってコンパイルクラブに入会した全員には「お楽しみパック」をプレゼントと書いてあるのですが中身はなんなんでしょうか?

仁井谷　ぜんぜん記憶にないね。だって『アレスタ』に関して覚えてる人があんまりいないもんね。売れた本数が少ないからそんなに記憶にないんだよね。
広野　『ザナック』は?
仁井谷　『ザナック』はファミコンのディスクシステム版だから全世界で100万本以上出てるんで、ぜんぜん数字のケタが違うんで。『アレスタ』はせいぜい1万か2万。

■コンパイルのおちゃらけ販促文化

—ちなみに『アレスタ』のアンケートハガキの送り先で「バーバパパとピカリは元気の係」と書かれてますね。

仁井谷　そのアイディアのスタートは米光くん。岡崎くんってよく言われるんですけどね。

—「しろながすぶどうが食べたい係」など、「〜の係」というのがわざわざあるんですよね（笑）。

仁井谷　それも米光くん。それが普通になっちゃって、以降はみんながやるようになっちゃった。米光くんは5つくらい提案したのを僕がひとつピックアップして。

—マニュアルにおふざけが入ったようなものがあるのですがこれはどなたのお仕事なのでしょうか?

仁井谷　これは僕なんかの指示で、社内でそういう雰囲気なのよ。米光くんと僕の指示とでこうなったんです。だって僕はいまだにおふざけしてるんで。それでいつも藤島くんがお母さんのように怒るんです。

—ペーパープレーンもですか?

仁井谷　あれもそうですね。ペーパープレーンの本を買って、それを参考に「『アレスタ』描いてね」ってそこら辺のスタッフに頼んで。そのマニュアルのどこかに「飛ばせ」って書いてません?

—「友達に見せびらかす、寒いときに燃やしてみんなで暖まる、トイレに入って紙がなかったら使う、風邪をひいて鼻をかむときにもいいぞ、ちり紙交換に出す、ずっと取っておいてコレクターズアイテムになるのを待つ」と。最後は正解ですね（笑）。

仁井谷　いまとなっては正解だね（笑）。

—「切り抜いて貼り付けて飛ばす、丸めてメガホンにして野球の応援に行く、裏に落書きをしてコンパイルに送り付ける、タコにして飛ばす（コンパイルが見えるぐらいに高く飛ばしてもらおうじゃねえか）」と。

広野　「甲子園で飛ばせ」はないのね（笑）。

仁井谷　でもどこかでその指示はしたような気がするんだよ。それも米光くんが考えるんだよね。
藤島　米光さんがいなかったころから悪ノリは始まりだしてる。
仁井谷　要するに僕のせいってことで。藤島くんたちも若いころはやってたのに、いまはそうじゃないフリをしている。だからほとんど僕の悪ふざけ。
藤島　MSXだとナムコがカセットを出してるときにけっこう悪ふざけをしてて。
仁井谷　僕の性格と「ナムコがやってるからっていうもっとやっていいんじゃね?」と思って、そういう文化が根付いちゃったんだね。

—その結果、色々なオマケが付いたのですね。

仁井谷　それで社員もどんどんマニュアルで「好きなの描いていいんだ、えへへ」ってなっちゃった。
広野　藤島さんと一緒に作ったフロッピーケースは社内で使っただけだよね?
藤島　あははは（笑）。
広野　5インチフロッピーの紙ケースで「ディスクを曲げるな」って書いてあるところに「ディスクを曲げて立体感を出すことができます」とか「指で折り紙はできません」っていう冗談をつけてたんだけど、あれは外で販売してないよなと思って。イラストが描いてあるところに「エサを与えないでください」とか書いたり（笑）。

◆

広野　私に『ゴルベリアス』広告の絵を描かせるのはわからんでもないけど、そんなことしていいのって思って（笑）。
仁井谷　描き手がいないからね。

藤島　塗りを担当したのって『ガーディック』の後期ポスターを描いてた人で、その方は「メカは描けるけどキャラが描けない」って言ってたんですよ。そこで寺本さんとか広野さんに話がいってるのが好きで。

広野　これは別に社長の冗談ではないんですね?

仁井谷　寺本くんの絵は使えなかったんじゃないかな?

広野　寺本さんが描いたケレシスを一回見てみたい気がするんだよね（笑）。

仁井谷　広野くん、この頃のほうが絵がうまいんじゃない?

藤島　この頃のほうができてないよ（笑）。

広野　この頃でうまかったらいまどんなのよ（笑）。

仁井谷　これいま描いてごらん?

広野　うん、まあ……ね。

仁井谷　ほら認めたじゃん（笑）。

藤島　あははは（笑）。

―『真魔王ゴルベリアス』は一個のマップじゃなくて面クリア型のようなステージ構成になっていますよね。あれは『魔王ゴルベリアス』とは違うようなゲームだなと印象ですが、マップデザインを変えられたのはどなたなのでしょうか?

仁井谷　藤島くんでしょ?

藤島　いやいやいや、やってないよ（笑）。単純に全体マップにすると、いつ何時どこへ行くかわかからないので迷子になるっていうのもあるんですけど、エリア分けすることによってグラフィックを差し替えられるので、バンク式のキャラクターセットを持ってるようなハードだと扱いやすいっていうのがあるんですよ。あと、小分けにして開発することもできるので、そのへんの都合があったんじゃないかなと。

―『真魔王ゴルベリアス』のおまけで「リーナ姫の悲鳴」と「ゴルベリアスの雄叫び」っていうのがありましたが。

仁井谷　あれは僕のおふざけです。これはウケるかなと。

藤島　「絹を裂く悲鳴」って言われてもポカンとなってたよ。

仁井谷　えっ、いまは言わないの? ちょっと前の世代の人は言うんだよ。

藤島　いやいや、洒落は洒落じゃん（笑）。

◆

―『ディスクステーション』の夏休み号に収録されていた『スーパーコックス』ってドラマとタイアップされていたと思いますが、どういった経緯だったのでしょうか?

仁井谷　ぜんぜん覚えてない。

広野　ドラマで使ったのは撮影用のバージョンで、『ディスクステーション』で実際に乗ったのはゲームとして遊べるように作り直したものだね。

―2回作られたということですか?

広野　そうですね。ドラマのは一枚絵でごまかせたりするでしょ? なのでドラマの撮影専用バージョンなんですよ。

外山　そういえば『アレスタ』が一瞬だけ映るドラマがありましたよね?

仁井谷　えっ、そうなの!?

コンパイルの魔王ゴルベリアスを買ってくれて、本当にありがとう。ゲームを始める前にこのミニブックをよく読んで楽しくプレイしてね。

この本は魔王ゴルベリアスの遊び方と攻略法がまとめてあります。もし、ゲームプレイ中に何かわからない事があったら、パラパラとページをめくってください。キミの知りたいことが、きっとどこかに書いてあります。それでもわからない事があったら、質問をノートのキレハシなどに書いて、コンパイル営業部まで送ってください。返信用の切手70円も忘れずに同封してくださいね。なお、電話での質問は朝10時から夕方7時までの間でおねがいします。日曜、祭日は徹夜あけのプログラマーがぐっすり眠っているので、朝はやくの電話はなるべくご遠慮ください。冬眠中のクマと同じで、ムリヤリ目をさまさせると、とても危険です。

質問先

ゴルベリアス質問係

電話番号　(082)263 6006

ストーリー

――まだ世界に魔物がいたころのお話。
アレイド王国は深い谷に囲まれた静かで平和な国であった。
人々はなに不自由なく暮していたが、水を得るためには深い谷の底まで降りなければならなかった。
だが、その谷底で魔物を見たと言うものが現れ、その数も増えてくると人々は谷底へ降りるのをいやがるようになり、王国を離れていく者も少なくなかった。
アレイド国王「アレイドアレキス」は魔物のことで頭を悩ませ、ついに病におちいってしまった。
祈とう師によれば王の病をなおすには谷底に生息する薬草・「メア」が必要だと言う。
王の姿をみかねた一人娘であり、また王女である「リーナアレキス」は人々の反対を押し切り、勇敢にも谷底へと向かったが、いつまで待っても帰って来ない。
人々の不安はつのる一方であった。
この話を偶然耳にした旅の少年「ケレシス」は、リーナ姫を捜しに谷底深く降りて行った。
そこでケレシスが見たものは、荒れはてて、水の枯れた谷川の中に不気味に口をあけたどうくつだった。

ガーディックイラストコンテスト入賞
名古屋市　小野 公大 君のイラスト

▲コンパイル名物おちゃらけマニュアル。これは『魔王ゴルベリアス』。

『ゼビウス』『ブラスターバーン』シューティングいろいろ裏話

―MSXで『ゼビウス』と『ファミスタ』が出ていましたが、どちら側からの提案だったのでしょうか?

広野　なんか流れがあってナムコとつながって「じゃあうちで作るか」っていう話になって。

―『ゼビウス』のスクランブルモードはファミコン版『〜ガンプの謎』をベースにしたデザインをされていると思うのですが、パワーアップをするというアイディアはどちらからの発案だったのでしょう?

仁井谷　コンパイルの文化として好き勝手にやってどんどん進化させて、現物にプラスアルファしたいんですよ。それが「自分の仕事」みたいな。みんなそれぞれに「何かしたい」っていうのがあって、それが普通。

広野　ナムコのほうから事細かに指示してるんだったら、ああはならなかったよね。

仁井谷　どっちかっていうとしないからね。とりあえず契約して「出来たぞ! 出そう!」って。『ゼビウス』なら『ゼビウス』っぽくあればいいんで、プラスアルファした部分については向こうにとっても得だから「いいよ」っていう話で。

◆

―『アレスタ外伝』の話になるのですが、初代『アレスタ』や『ザナックEX』ってけっこう処理落ちが多かったと思うのですが、『アレスタ外伝』や『アレスタ2』って処理落ちがないんですよね。かなりの技術革新がなされていると思います。

広野　これまでの蓄積ですね。『ザナック』のときには64KのVRAMのMSX2に対応してないといけないからVRAMの使い方にえらい縛りがついてたんだけど、さすがに64KのMSXってひとつしか出してないってことでその後の対応は打ち切ったんで、わりと普通に使えるようになったというのがありますね。もうひとつは『ゼビウス』を作ったKさんが編み出した並行処理方式というか、グラフィックの描画をしている間にプログラムを止めずに進めたままにしておこうよというのがあって。ときどきグラフィックに命令を出せばいいんじゃないかっていう一種の並行処理ですね。それを編み出したので技術として使ってますね。そういった理由で『ザナックEX』は出たばっかりのときでノウハウが溜まってない状態で、しかも比較的に短期間でギャーッと作ったんでいろいろと問題がある出来でしたね。その

あとは順当にノウハウを溜めました。

―地面を走ってジャンプするという『チェルノブ』を上から見たようなシステムでしたが、こうなった経緯はどのようなものだったのでしょうか?

広野　なんでだろうね? 『アレスタ外伝』は僕が作ったわけではなく『ガンナック』のボスとか担当していた水田さんが作っていたので。

―DIA51やレイモンド・ワイゼンが戦うというストーリーでしたね。

広野　シナリオを誰が考えたのかはわからないですね。

―今後、DIA51とワイゼン家の戦いをシリーズとしてパラレルワールドで展開しようという予定はあったのでしょうか?

仁井谷　もし新作が出るのであればね。

広野　可能性はありますね。しかし『アレスタ2』では思いっきり出ませんからね(笑)。

―そうですね(笑)。

広野　ラスボスが殴りかかってくるという珍しいシューティングですから(笑)。

◆

―『ブラスターバーン』についてですが、『ディスクステーション』上で連載をされようと思われたのでしょうか?

仁井谷　それは『ディスクステーション』のコンセプトとして、何かやるんだったら期間的に連載しようというもので。

藤島　それもあったけど『ディスクステーション』を始める前から作ってたのが頓挫した経緯があって。

仁井谷　『ディスクステーション』が売れているなかでオリジナルを作るときにシューティングを作りたいメンバーが企画を立てたので、連載方式にするのがいいんじゃない? って。それをパッケージに

できればいいねっていう話はあったんだけど、結果的に実現はしなかったけどね。

藤島　一応パッケージ版もだいぶ作ってはあったんだけどね。

広野　パッケージにするとしてもフロッピー版よね?

藤島　フロッピー2枚だったかな。『ディスクステーション』に入ってなかったステージも4面ぐらい入ってたしね。

—『ガーディック』『ガルケーブ』『ファイナルジャスティス』とストーリーがつながっていますが、シリーズとして同じ世界線のものを作る予定はあったのでしょうか?

藤島　あのあとにもう1本を最終的に作る予定があったんですけど、どういうゲームにするかがぜんぜん決まってなかったので……。まあ、ぜんぶ後で繋げたようなものだしね。

広野　出た順番でストーリーは進んでるの?

—『ブラスターバーン』のあと『ガルケーブ』に続いていますね。宇宙暦をつなぎ合わせると一本の大作になっていたのではないかと。

仁井谷　そういう考えでやってたのかもね。

藤島　そのへんはかなりアバウトなので。

—『ランダーバーン』はみかんがテーマでしたが、みかんがお好きだったんですか?

藤島　みかんは好きですよ。

広野　なんでみかん?

藤島　なんでだっけ?　コンパイルと関係ないランダーくんのゲームで、みかんを取って回るゲームがあったんですよ。みかんが好物っていう設定で。

広野　『ランダーの大冒険』?

藤島　大冒険じゃなくてパズルっぽいアクションゲームで。

■思い出の開発タイトル「アレスタ2」編

—「アレスタ2」なんですが、ディスクでの販売となっていたのは容量が増えたからでしょうか?

広野　いわゆる政治的な判断というか常識的な判断だったと思うけど、仁井谷さん的にはどうだろう。

仁井谷　たぶんコストでしょ。コストと容量の問題でディスクのほうがいいんじゃないかなって。ロムは高いし、ディスクだったら安くて容量たくさん入るし。結果的にコストパフォーマンスがいいんじゃないかと思ったんだよね。

広野　ディスクを積んだPCも安く出てきたしね。

仁井谷　そうそうそう。

広野　つまり順当な判断だったと。

藤島　まあディスクのほうが好まれてきたしね。

広野　容量の話をするならディスク1枚で720キロバイト、ロムだったらひとつあたり1メガビットで128キロバイトとすると、ディスク1枚でだいたいロムの3倍以上使えるしね。

藤島　メガロムといっても結局は1メガビットなんで、128キロバイトしかないんですよ。

広野　『アレスタ』が1メガバイトだったと思うんだけど、もし2メガのロムを使ったとしてもディスク1枚よりは少ない。雑な議論なのはわかってるけどね（笑）。一度にアクセスできるのと読み込むのはだいぶ話が違ってくるからね。

—おまけのペーパープレーンが4枚組というのは、いまからすると欠品率が高まるんですよね（笑）。

藤島　でもハガキが残ってるっていうことは当時出してくれないんだって思うよね（笑）。

—「全員送れよろしく係」ですからね。

藤島　コンパイルって書いてある銀色のステッカーもよく見ると何バージョンかあって。変なラテン語が入ってたり。

仁井谷　岡崎くんは「わかんなきゃ適当でいいよ」って入れたから「そんなことしちゃいかんよ」って言ったの。僕はちょっとそういうのが好きじゃないんだけど、彼はそれが好きだった。

—『アレスタ2』はゲームの中で2回喋りますが、けっこうクリアなボイスですよね。

広野　『魔導物語』とかでDAコンバーターモードで喋らすっていうのを確立しましたんで。

—そのノウハウを受けたものだったんですね。

広野　ノウハウというよりも定番でしたね。

—ワイゼン夫婦は20年経っただけでデザインがすごい変わりましたね。

広野　特にレイ・ワイゼンはあんなに老けたのかと（笑）。

—マニュアルにも「私のワイゼンを返して」みたいな係が出来るぐらいでしたね。デザイン変更はどなたの提案だったのでしょうか?

広野　上がってきたのを見たらすでにそうなってたという感じで（笑）。ある意味ファジーだね(笑)。喋るのって「エリノア・ワイゼン、発進します」「じゃれつくんじゃないよ」っていうふたつですよね?

—そうですね。「スーパーアクティブシステムを採用し、縦横無尽に動く巨大キャラクター」と裏パッケージに書かれていますが、このスーパーアクティブシステムというのはどういったものなのでしょうか?

広野　なんだろうね?

—ペーパープレーンが4枚組になっているのは仁井谷社長の意向でしょうか?

仁井谷　ちょっとお金もあって「行け行けどんどん」みたいな空気があった。だって普通こんなことしないじゃないですか。

—お金があったから4枚組になったんですね（笑）。

仁井谷　そうそう。こんだけいろいろついてるんだから、ついでにペーパープレーンも4枚にしちゃえって。1枚じゃ物悲しいし。

広野　ハガキはユーザーが送ってくれたということで、欠品してることに関してはね（笑）。

—本作がMSX最後のシューティングになるかと思うのですが、その後も展開される予定はあったのでしょうか?

広野　続いてたらあったと思うんだけど、結局そのあとは『ぷよぷよ』に主力を注いでたからね。

仁井谷　要するにファミコンあたりで100万本売れてた時代が終わっちゃうんですよ。終わってしまったからシリーズも終わったんです。

広野　商売にならないっていうのは大きいね。

■こんなものも作っていた!　ボツ作品よもやま話

—没ゲーがいくつかあったとお聞きしまして、広野さんが作られていたロボットの格闘ものというのが。

広野　『ザナック』を担当してたところにちょうど作りかけてたやつがありますね。

—『ザナック』の途中だったんですね。

広野　時期的には『ザナック』の途中で、藤島さんが『ザナック』から外れてから私に回ってきたんで、ロボットのゲームはろくに動いてる状態じゃなかったんですよ。単に端っこから端っこまで動いてガンガンやる程度のものだったんでそのままペンディングしちゃいました。名前すら決まってなかったです。

藤島　『ガーディック』を作り始める前あたりだったもんね。

—『ハッスルチュミー2』はどのぐらいの時期だったのでしょうか?

藤島　作ってましたね。『ガーディック』あとだったと思います。

広野　あったんだ。

藤島　広野さんも作ってるところ見てたよ。ぜんぜん違うゲームでパズルっぽくなってたけどね。作ってた途中でお金になるソフトを作らないといけないよねっていう話で、ソニー向けのソフトを作ろうということで『魔王ゴルベリアス』を。そしたらメガロムになったりコンパイルで出すことになったりっていう流れで。

—『ガーディック』と『魔王ゴルベリアス』の間なんですね。

◆

—FM TOWNS版『コラムス』のプログラマーさんが作られたという、中国娘がヨーヨーで敵を倒すアクションもあったようですね。

藤島　『我愛你（ウーアイニー）』ですね。時期的には『スーパーウォーカー』と並行してたんだっけ?

広野　『Curtain Girl』あたりとも被ってたし。

藤島　そうそうそう、そのへんだと思う。

広野　もともとは『ペルチェム』といって、温かいものと冷たいものをぶつけて相殺してどうのこうのっていうゲームだったんだけど、いざ作ってみたらシステムとしてゲームにならなくて。それで根本的に違うシステムにしようってことで試行錯誤してる感じだったんだけどね。でも結局ゲームとして仕上がらないまま他のゲームにスタッフが移っちゃったのかな?

—『我愛你』はけっこう古い時期なんですね。

広野　古いですね。MSXで16キロバイトか32キロバイトだったと思います。

—他にも没ゲーはあったのでしょうか?

広野　『アレスタ』のあとには「こんな仕様の『アレスタ』もあるよ」って真面目に進んでたのもあったんだけどペンディングしちゃったね。5体が合体する『アレスタ5』なんていうのもけっこう面白いかなと思ったんだけどね。だけどネタだけで企画さえ作られてない。

藤島　アーケード版『アレスタ』も頓挫したよね?

広野　そうだね。『スーパーアレスタ』を作ったあとに『〜2』を作ってほしいという要望があって。最初は僕のほうで進めていたんだけど『ぷよぷよ』の絡みだったかな?　途中で関われない状況になって。それでPCエンジンの『シルフィア』を作ってた人が引き継いだんだけど、結局なにもないまま終わってしまって。そうこうしているうちにメガCDの『電忍アレスタ』を作った人が引き継いだ時点でプレイステーション規格になっていたのかな。2年ぐらい作ってたんだけどゲームとして成立してないっていう状態で進行のメドが立たなくなってて。それからこっちに回ってきたので一から作り直し始めてたんだけど、そこで終わりっていう。紆余曲折あったけど結局世に出なかった『スーパーアレスタ2』と『アレスタX』。ほかにも自分が東京に来始めてから作ってた『アレスタ』もあったんだけど、これも完成する前にペンディングしてたね。

—『アレスタ』はそういうのが多いんですね。

広野　新しい『アレスタ』を作ろうっていう勢いはあるんだけど実現する前に終わる感じ。僕自身は『ガンナック』を作ったあとに『スーパーアレスタ』と『POWER STRIKE II』を作ってからは『ぷよぷよ』ばっかり。

―『アレスタ2』の裏パッケージに写っている画面はかなりいい色が出ていますね。

広野　これは多分X68000で描いた絵。

藤島　ははははは（笑）。

仁井谷　インチキなんだ!

広野　実機じゃないんですよ。

―こんなに綺麗なグラデーションは出ないよなあと思ってまして。

広野　ただ、まあ……ね(笑)。いまだったら問題にする人も多いだろうけど、当時は大丈夫だった。

藤島　社長の指示でやってましたと。

仁井谷　ええーっ、俺のせいにするの?

広野　そういうふうに作らないと間に合わなかったんだと思うよ。いまみたいにキャプチャーする機材も充実してたわけじゃないし。とするとエディタで適当に作るしかないんだけど、だとしたらわざわざ「実機の再現の再現」なんてやってられないから絵素材を貼りつけてそれっぽく作って。だから悪気はないし、やむにやまれず必要に駆られてそうせざるを得なかったんだと思う。どう見てもスプライトで2色以上使ってるしね。逆に言うといまでもコンパイルが存続してたら言いにくかったかもね。

■読者とファンの皆様にメッセージ

―では最後に、いまでもMSXでコンパイルのゲームを遊んでいるファンやマニアに一言ずついただけますでしょうか?

広野　昔の作品を愛してくださってありがとうございます。何かの形で応えられるといいなと思ってこれからも頑張らせていただきます。同人でもいいからシューティングゲームを出そうっていう話もありますから。

藤島　機会があればシューティングゲームとか楽しいのを作りたいですけどね。最近はもう本当におかげさまで昔のソフトを見たりする機会もあって、その都度『魔王ゴルベリアス』や『クルセーダー』、それこそ『C-SO!』や『窓ふき会社のスイングくん』みたいなものでも「こんな感じのものをまた作ってみたいな」と思ってます。最近だと任天堂も絡んでいるインディーズゲームイベントの「BitSummit」で製作者たちの意欲がすごく伝わったので、自分でも何かやりたいっていう気持ちを刺激されました。なので、また遊んでもらえるようなものを作れるように頑張ります。

仁井谷　ひと言で言えばありがたいに尽きますね。特にヨーロッパとか南米で熱心な人たちからコンタクトはあるし、新しい会社を興してからはスペイン人からのコンタクトもあるんですよ。そういう流れを大事にしながらも、新作が作れるわけじゃないんでね（笑）。過去の作品を楽しんで貰ってるのは嬉しいし、MSXに関してはコナミと並んでコンパイルがブランドとしてみなさんに記憶されているのはありがたいです。が、いまはいまで生きていくしかないので、そういう意味ではいま作っているものをMSXに移植するというのもあるのかなとは思いますね。チャンスがあればヨーロッパとかにイベントで行けるといいなって。

外山　MSX時代には関わっていないので（笑）。

広野　藤島さんとも話をしたことがあるんだけど、MSXやPCエンジン、スーパーファミコンでドット絵で作られたゲームって当時のハードではできなかったという制限の側面があったうえで、3Dポリゴンとか上位互換でその世界観が示せていたかというと、却ってつまんなくなったりチープになる部分もあるんだよね。だからわざと制限をかけて 2Dのドット絵のゲームをいま改めてキチンと出してもいいんじゃないかと。

―いまそういうことをやられているところは多いですよね。

広野　だとしたら同じことを考えている人もけっこういていいんじゃないかと思うんだけど、どういう聞き方をしていいかわからないし「そうだ!」って言えるようなものでもないし。ドット絵ってギザギザだから明らかにリアルじゃないんですよ。これってつまり何かを記号化、抽象化してることを脳が認識しちゃうんだよね。これが綺麗だと不完全な現実に見えるから却って脳内補完が働かなくなるんじゃないかなって。

藤島　いいんだけど、それってMSXユーザーに対すること?

広野　だからそういう世界観にこだわったゲームをね。レトロじゃなくてそういうアートなんだっていうことで確立されたらいいなと。ポリゴンのノウハウとはレベルが違うので手が出しやすいんじゃないかなと思って。

藤島　描けない人は描けないよ。

広野　逆に言ったらロストテクロノジー化しつつあるけど、テクノロジーとして確立してもいいんじゃないかなと思って。シューティングとの相性はいいと思うんですよ。

藤島　ただね、昔のものと違って「レトロ風」になっちゃうんだよ。だからそこがポイント。

―あえて「何色までしか出さない」という制限を課さないといけないですよね。

藤島　Steamで売られてるようなMSXのカラーリングに沿ってたりファミコンっぽいゲームを見ても「うーん……」って。

広野　16色から32色ぐらいまでの世界っていうのがバランスとしてはいいんじゃないかなって思うんだよね。というのが一言じゃないですけど、なんとかしたいなと思ってます。

―希望を叶えてくれるようなソフトメーカー募集しましょう。

藤島　出資してくれる人がいるんだったらねえ（笑）。

外山　僕は長崎から広島に移ったんですけど、きっかけは中学時代に『I／O』で見ていたぱっくまんさんのプログラムやファミコンの『ザナック』の影響が大きくて。当時『BEEP!』で仁井谷さんが「コンパイルはプログラマーひとりで10ラインだ」言ってて無茶苦茶な会社だなと思って（笑）。

藤島　ブラック企業（笑）。

外山　「じゃあ行ってみるか!」みたいな感じで（笑）。この御三方には大きな影響を受けていますので、MSXユーザーのみなさんも頑張ってください（笑）

伊藤　今日の感想としては懐かしかったという印象ですね（笑）。僕はシャープ派だったのでMSX買えなかったんですよ。

藤島　MSXって本当にあの価格だからこそみんな買えたのがよかったよね。

広野　もう少しゲームが作りやすいハードだったらなと思うんだけど。

藤島　まあ、そうはいってもね。逆にX1とかに比べてもゲームは作りやすかった。

◆

―ちなみにMSXで一番売れたゲームって『ディスクステーション』以外ですと何になるのでしょう?

仁井谷　最初の『魔導物語』じゃない?　あれが一番売れたから「行くぜ!」と。

広野　最初から『ディスクステーション』に入ってたんだよね?

―『ディスクステーションスペシャル』のクリスマス号に収録されてたんですよね。

仁井谷　それが売れたから担いでいこうと。

―『魔導物語』に次いで売れたのは『アレスタ』になるのでしょうか?

仁井谷　いや、そういうふうに記憶してないからわかんないね。とにかく「次は何を作ろう」って勢いだったから。頭に残ってるのはセガ版の『ハッスルチューミー』が5万本、ファミコンで『ザナック』が売れた・その間はほぼない。次に記憶してるのは『ディスクステーション』『魔導物語』が売れたってことだけで、あとはほとんど数字に入ってない。セガの『ハッスルチューミー』が売れて会社のお金がグルッと回ったので、発進バンザイっていうところはあったね。

広野　MSX版に © がついてたせいでえらい目に遭ったと聞きましたね。

仁井谷　あちこちにいっぱいあったんで。最初は販売ってことで © がついてたのに、権利が向こうにあるってことになったり。それでいつも「やられた」って。でもこっち側のアイディアだから結果的にあとからなんとかなるので。

▲秋葉原某会議室にて。この後は居酒屋で打ち上げをさせて頂きました。

コンパイル○株式会社代表取締役 Moo仁井谷氏 独占インタビュー

にょきにょき たびだち編

コンパイルMooインタビューでも圧倒的な存在感を見せてくれたMoo仁井谷氏。同氏の新作『にょきにょき』が11月16日にニンテンドー3DSのダウンロード用ソフトとして発売される。本ページはそんな仁井谷氏の単独インタビュー。

2016年9月
コンパイル○にて取材

『ぷよぷよ通』でない もう一つの『ぷよぷよ』の続編です

―この度『にょきにょき』の企画に至るまでの経緯をお教え頂けますでしょうか。

仁井谷：ユーザーは『ぷよぷよ通』をしっかり作ってくれとずっと言っていて、そのネットワーク化も期待しています。ただ大事な事なのですが『ぷよぷよ』は実は初代の方が『通』よりも売れています。それは何故かというと、『ぷよぷよ』の段階でライト層が逃げてしまっているんです。「僕たちの遊ぶゲームでない」と思った人は次を買わず、「遊べるな」と思った人だけが『通』を買っていました。その最初に「違うな」と思ってしまった人をもう一度取り込みたいのがこのゲームなんです。

落ちものパズルゲームには『ぷよぷよ』という壁があります。それは初心者が上級者とやった時に、100対0くらいでボコられちゃうっていうものですね。ただそこをどうしてもクリアしたかった。そもそも『ぷよぷよ』を作っている頃からそれがあって、『通』の時にそれを感じました。『ぷよぷよSUN』や『ぷよぷよ～ん』でもそうなのですが、要するに初心者をどうやったら取り込めるのかというのが命題です。そうやっているとどれもこれもちゃんといかなかったし、『ポチッとにゃ～』もそのつもりで作ったんだけど、『ぷよぷよ』と同じようにやっぱり難しいんだよね。それをクリアするのはこのゲームかなと思います。

このゲームに関しては「売りたい!」とかじゃなくて、「ぷよぷよの壁」というテーマがあって、それをどうやって乗り越えるのかという答えを出したかった。『にょきにょき』はその解答なんです。『ぷよぷよ』というゲームはコンパイル時代の10年間の色んな事の総決算みたいなところがありました。それから25年経った『にょきにょき』は、それにプラスして僕の生き方や『ぷよぷよ』に対する『ぷよぷよ通』でないもう一つの答えでもあるんです。『にょきにょき』の画面は過去のコンパイルのように見えてきます。というか、僕が作りたい事ややりたい事を詰め込んだら気づけば見た目がコンパイルになっていたんです。そこに関して言えば『ポチッとにゃ～』は見た目だけではなく世界観も『ぷよぷよ』になってしまっていますが、その点『にょきにょき』は新しい世界を作れたと思っています。

初心者と上級者が 一緒に遊んでも楽しめる ゲームバランス

―『にょきにょき』では初心者への取り込みに注力された訳ですね。

仁井谷　昔からゲームをやっているヘビー層の方、これはコンシューマーやアーケードを問わずね。そういう人だけでなく、ライト層の方でも楽しめる内容になっています。

この間の体験会では小学5年生と3年生の兄弟が体験会に来てくれたんだけど、初日の2～3時間でお兄ちゃんは僕と同じレベル10前後に、弟さんもレベル5、6位になっていました。ほとんど落ちゲーをやったことがないプレイヤーでも初日から楽しめるようになっているんです。

このゲームはレベル1からレベル30まで、コンピューターや人と対戦することで自分のクラスが決まります。今はレベルはコンピューターに3勝すると1上がるようにしようと思っています。

そして Youtube に対戦会でレベル1の人とレベル30の人が対等に勝負している動画をアップしています。『にょきにょ

き』はレベルによってお邪魔の数が変わってくるので、初心者はほんのちょっとでも大量にお邪魔を降らせられて、逆に上級者はいくらやってもお邪魔が発生しづらくなるので、上手く対戦のバランスが取れてるんです。その動画でもレベル1の人がレベル30の僕に勝ててしまえている。

そうすると、大会にも初心者が気軽に参加できるようになりますね。大会をやるにしても、公式大会ではレベルと色数を揃えたものに、無差別大会ではそれぞれのプレイヤーのレベルのまま、更にはそのレベル差に応じて色数の差を設定する事でみんなが楽しめるようになります。自分と相手がレベル10だとしても、色数が2色でも3色でも対等に戦えるようにお邪魔のルーチンを組んでいるので、例えばレベル差が10以上離れていたら色の数を増やし、10以内であれば同じ色数で行うという事もできます。そう設定すれば試合が成立する様になっているんです。

更に言えば公式大会でも、2色大会・3色大会・4色大会とで遊び方や戦略が違ってくると思います。初心者が上級者にボコられるのではなく、むしろ初心者が上級者をボコることができる。やっとそういうゲームができたのではないかと思っています。それはさっき話した小学生の兄弟の話の通り、初日からこのゲームを楽しめることから実感できています。

『ぷよぷよSUN』では太陽ぷよがあったと思うんですが、実はあれも初心者対策だったんです。でも上級者はそれすらも上回ってしまう。だからそこにさらに仕組みを加えたいと当時から思っていたんです。『にょきにょき』はテクニックもぷよぷよのように難しいことは必要なく、誰にでも出来てしまうんです。連鎖の強さも単純に縦 × 横と考えて貰えれば問題ありません。傍から見ても誰が何を

▲仁井谷氏のアイデアが詰まったノート。にょきにょきの造形へのこだわりが感じられる。

やっているのかがわかりやすいから応援しやすいし理解しやすい。初心者も3時間もやれば、その場で誰もが大盛り上がりできる自信があります。

『ぷよぷよ』のキャラが好きでやりこんでいるわけじゃない、という人体験会に来たけど、最初は「どうだろう」という反応だったのが、最終的には「絶対買います」とまでなったんです。更に言えば落ち物パズルゲームをやったことがないという普通のお姉さんでも遊べたんですよ。

Mooの人生観・哲学が盛り込まれた世界観

―先程は『にょきにょき』が新しい世界を作れたと仰っていましたがもう少し詳しくお聞かせ頂けますか。

仁井谷：「グリーン・アース」、やっぱり緑の地球が良いのではないかと思っています。緑がないと動物は生きていけないんですよね。それと微生物も必要だと思っていて。地球は元素比率でいうと、酸素とか水素とかの他に炭素も量が多いです。地球上にある微生物の重さと、我々のような大型動物・植物の重さですとどちらの方が多いと思いますか? 僕は微生物の方が多いんじゃないかと予想しています。

我々の体の中にも微生物はいるし、地球を1万メートルを掘っても微生物はいる。つまり我々は微生物に生かされているんですよ。微生物があるから我々は生きている。馬と牛は毎日ワラを食べていますよね。ワラにはタンパク質がないのに、なぜ彼らが筋肉隆々なのかわかりますか?それは彼らの胃とか腸に細菌がいる訳ですよ。その細菌が頑張ってタンパク質を作っているのです。だから体の中でタンパク質ができ、筋骨隆々となっています。人間だって本来、極端にはなるけどお米だけを食べていても生きていけるはずなんです。細菌が色々なことを作っているから我々は生きている。

そして「にょき」の正体は実は微生物なんです。頭にあるたんこぶも実は酵母菌をモチーフにしています。「これから分裂するよ」という一歩手前をイメージしています。だからみんなたんこぶがついていて、あれはただのアクセントじゃないんですよ(笑)。コアなゲーマーが「自分たちが求めているゲームがない」と思っているのが現状ですよね。僕の思考の根っこの根っこは囲碁ですが、囲碁は非常にスタンダードなもので歴史も長い。ゲームを遊んでいる人は囲碁に行き着くと思っています。昔から武将や殿様、今の政治家や経営者も

ほとんどが囲碁をやっていて、逆に言えば、囲碁をやっている人がそういう風になるんじゃないかとも思っています。

日本文化が誇れるものがキーワードとして3つあって、「匠」・「おもてなし」・「多様性」だと思っています。例えばボールペン。海外だと100均とかで見るような10本セットですぐ書けなくなるようなもので十分だとされているのに、日本では1本に対して毎年100種類以上それぞれディテールをこだわってアイデアを込め、使いやすさなどを追求している。それが多様性なんです。それを日本人はずっと持っていますね。縄文時代より前に遡れば、日本は島国だからたどり着いた人・人種が外へ行きづらくて留まってしまい、その結果色んな人種・文化が折り重なる。それが「匠」「おもてなし」、そして「多様性」いう1つの技術を磨きこめることに繋がったと思うんです。

旧石器時代から、日本人が作っているものは精緻で、本当に見比べると違うんですよ。文化的に見ても、日本は本当に古いんじゃないかと言われていて…ここまでいうと日本バンザイみたいになっちゃうか(笑)。何が言いたいかといえば、

日本文化は優れてるんじゃないかと。そして、世界平和はこのおもてなしがあれば良いんじゃないかとも思っています。そして日本の寿司が世界に「これすげー」って広まったかのように、日本のおもてなしが世界に広まれば、世界は平和になるんじゃないかと思っています。

森と砂漠の宗教っていうものがあって、砂漠の宗教が三大宗教と呼ばれるキリスト・イスラム・ユダヤ教。これらはすべて砂漠で生まれていて、砂漠は何もないから一人のリーダーについていかないとみんな迷って死んでしまうから、ああいう宗教が生まれる。でも森というのは砂漠と違って身の回りに色々なものがありますよね。あっちやこっちでそれぞれのリーダーに別れて付いて行っても生きていけるから多神教になるんです。そんな所も『にょきにょき』のバックボーンにしたいと考えています。

『にょきにょき』を作る時に、ずっとバックボーンにあるのが、先ほどまで話してきたような僕のここまで歳を取って行き着いた人生観とか哲学とかなんですよね。『にょきにょき』の世界観は他にIT石器時代という設定があります。近未来なIT時代を、石器時代のフリをして描いています。石のような携帯・タブレットはあるけど、PCはありません。近未来にはPCはないだろうと思ってね(笑)。でも空飛ぶバイクや自動車は出てくる。そんな世界なんです。次回作ではそこら辺ももっと出せたらなと思っています。

同じ世界観を持つ続編を構想中!?

仁井谷：次回は『にょきにょき物語』というRPGを作りたいと思っています。さっきも話したような世界観をコンパイル最期のぷよぷよ作品のぷよぷよ BOX の中にある元祖『ぷよぷよクエスト』のような感じで冒険する…、元祖『ぷよぷよクエスト』について詳しく見てないのでそんな説明であってるのかはわかりませんが(笑)他にもグッズやイベントも考えているんですが、全て『にょきにょき』の売れ次第ですね。スポンサーが付けば更に色んなことができると思います。…こんなこと紙面に載せていいのかわかりませんが(笑)。

携帯ゲーム機や携帯ゲームも視野に入れていて、そういった形で『ディスクステーション』の様なものが作れれば面白いかなとも考えています。

エムツー堀井氏、『アレスタ』シリーズとショットトリガーズの今後を激白！

2016年11月2日、『アレスタ』シリーズの権利を持つエムツーさんへ今後の『アレスタ』シリーズの展開やMSXに関して取材に行ってきたぞ。

（文・取材：エクイテス駒林）

堀井直樹氏（エムツー代表取締役）　松下佳靖氏（プランナー）
長野敦也氏（ディレクター）

■『アレスタ』は3DSで出したい！

―まずは『アレスタ』でやりたい事を率直にお願いします。

堀井　任天堂さんのSwitchがこの前発表になりましたが、読者の皆様が3DSを出したいと、ずーっと考えています……が、そこから3年経つのですが中々出来ていないというのが現状ですね。

―それは他に色々なタイトルが進行しているからでしょうか。

堀井　それもありますが3DSでやるとなると立体視を取り入れたいじゃないですか。立体視を取り入れるだけで何ヶ月も掛かってしまうので難しいという点もありますね。

―『アレスタ』で立体視となると初代の1面の高層ビル群とかですね。

堀井　そうなんです、ビルが迫り上がって見えるのはやりたいし見たいじゃないですか。ただ先程の理由で実に難しい。また『GGアレスタ』は上手く頑張って多重スクロールしているので、これも立体視化したいのですがまたこれが大変なんです。頂いているお仕事をこなすだけで大変で割と上手く行ってない！というのが今の状況です。

―エムツーショットトリガーズが発表され『バトルガレッガ』が出た事でアーケードでの展開が期待されますが、パソコンゲームへも期待があると思うんですよ。『ルクソール』はひとまず置いておいて……（笑）。

堀井　『ルクソール』のPC-8801mkII SR版は色々と厳しい面があるけどXI版は良く出来ていたじゃないですか（笑）。

―良かったのってFM77AV版じゃないでしょうか。

堀井　いや、XIはかなり頑張ってたんだよ。AV版が一番のデキなのは認めざるを得ないけどね。

―松下さんにFM77AV版を薦めたら「ガクガクのPC-88版がやりたい」と言われてビックリしましたよ。僕思わず止めちゃいまして（笑）。

堀井　一番駄目な奴じゃないの（笑）。

―さてパソコンゲームのシューティングとなるとコンパイルの一連の作品の様に完成度の高い作品や、独自性が高くキラリと光る名作があると思いますがどうでしょうか。

堀井　MSXで言うならもうコナミとコンパイルの二強だよね。

―そうですね、今でも語り継がれるシューティングとなるとその2社位で、あとは個別タイトルが出るといった形です。

堀井　ショットトリガーズで『アレスタ』を出したいのは山々なんですが、このインタビューを受けている時点（2016年11月2日夜）でまだ『バトルガレッガ』のマスターが終わっていないというのがまずなんとかしなければいけない訳です。

―この本が出ている頃にはまだ発売していないと思いますが、何とか問題なくマスターが出来る事を願っています。

■コンパイルシューあれこれ

―堀井さんの『アレスタ』歴をお教え頂けますでしょうか。

堀井　マークIII版『アレスタ』は散々やったし『GGアレスタ』も勿論。MSX2版は当時MSX2を持っていなかったので本体ごと借りて遊んでいました。それで後からディスクで出た『アレスタ2』は買った感じですね。本当によく出来ていると思うんですよ。あのじぇみに広野さんがやられているだけあって名作です。広野さんが来てくれれば一通り出来るんじゃないかなと……。

―つまり広野さんが参加して頂ければ凄い捗ると……！

堀井　それは間違いないと思います。

—私としては『ガルケーブ』とか『ガーディック』みたいなぱっく藤島シューティングも是非と思うのですが……。

堀井　藤島さんも広野さんもボクが一介のプレイヤーだった頃からゲームを作っていらした方なのに、未だバリバリの現役なので本当に凄いと思います。

—『アレスタ』が成功した暁には『ザナック』ではないコンパイルシューティングもやって欲しいと思っているんですよ。『ファイナルジャスティス』とか『ブラスターバーン』とかもあるじゃないですか。

堀井　それもやりたいですが全てはライツが頂けるかですね。勿論『ザナック』もやりたいです。

—一連のコンパイルシューティングの中で一番のやりたいのはどれになりますでしょうか。

堀井　今一番は『アレスタ2』か『Power Strike II』です。

—『Power Strike II』はいいですね!

堀井　『Power Strike II』は日本ではごく一部のマニアしか遊んでいないので、殆どのプレイヤーには新作として遊んで頂けると思うんですよ。

—ただあのゲームがPALでしか出ていないのでそこをどうするかが鬼門ではないでしょうか。

堀井　じぇみに広野さんも納得の1本を作らないと、という事ですね。

—今回コンパイルMSXの本という事での質問ですがコンパイルMSXで好きな作品をお教え頂けますでしょうか。

堀井　全体的に出来がいいんですけどゲーム以外の所であるコンクラ（コンパイルクラブ）やマニュアルにも気合が入っているのが好きですね。

—あれがあってこそコンパイルの作品という気もしますよね。事務的なマニュアルのセガ・マークIIIでも『魔王ゴルベリアス』は楽しい作りをしていて印象に残っています。

堀井　あれがコンパイルらしさなんだと思います。

—エムツーさんでもマニュアルはあの様な作りをしたいとかは……。

堀井　僕が最初にコンシューマーで出したのはテンゲンだったので読んでいて楽しいマニュアルは凄い好きですね（笑）。

■『Power Strike II』への苦悩

—そういえば今回持ってきていませんが『アレスタ外伝』も移植の対象になるのでしょうか。

堀井　勿論入りますよ。ただ作業工程としてはマークIII版、『GGアレスタ』と『GGアレスタII』の順でやって『Power Strike II』かなと……作業量メチャクチャ多いですね（笑）。本当は全部入れてやりたいのですがなかなか難しいのと、『武者アレスタ』だけは権利が無いので。

—『外伝』は遠そうですね。昔は『ディスクステーション』の一つとして安かったのですが、今は『アレスタ』が入っているという事でかなりプレミアが付いていますね。プレミアといえば最近は『スーパーアレスタ』も高くなってきましたが、これも移植される可能性はありますでしょうか。

堀井　『スーパーアレスタ』もユーザーさんの声があればやりたいですね。

—移植だけでなく新しい『アレスタ』を作りたいとかはありますでしょうか。

堀井　いつも言っていますよ（笑）。今だから言えますが Wii でかなり作っていたんですけど上手く着地させられなかったんです。新作も移植も直ぐにどうこうという形ではなく、空いている時間にコツコツと進めているので、すぐに皆様に良い情報をお届けはできないかもしれませんが、本当にお待ち頂ければと思います。

―でも出たらなんと言っても『Power Strike II』が遊べるというのが嬉しい所ですね。

長野　そんなに『Power Strike II』を待っている人がいるの？

―eBayでは30000円前後とプレミアが付き、更に廣島交易アダプタ（海外国内変換アダプタ）を調達した上で更にNTSCで遊ぶと非常に苦難の道が待っている作品ですね。

堀井　しかもゲームは早回し。

長野　そもそも『Power Strike II』は『アレスタ2』では無い訳なの？

堀井　一言で言うならアーケード版『グラディウスII』とMSXの『グラディウス2』位違います。どっちも名前は同じですが中身は別物です。

長野　出た時期も違うの？

―『Power Strike II』は1993年とマスターシステムどころかメガドライブ末期に作られた最後の『アレスタ』となります。

長野　アーケードならもう『魔法大作戦』も出ている時期だね。

―ヨーロッパではマスターシステムが強いという事でリリースされた経緯がありますね。

長野　開発はコンパイルなの？

堀井　広野さんがやっていますね。アレスタの中でも一二を争う出来の良い『アレスタ』だと思います。

長野　日本でまともにやる手段はあるの？

堀井　ほぼないです！ PALのモニタと本体を用意して遊ぶしか無いです。

―PAL版でないと正しい速度で遊べず、敷居が高い作品なので渇望されている『アレスタ』最終作なので、読者の皆様も喜ぶはずです。

長野　そんな面倒だともう新たに作り直す必要があるんじゃないの？

堀井　50Hzで動いているのを直して60Hzにするしかない訳ですよ。

長野　そんな面倒くさいソフト、どう対応するのよ？

堀井　どうにもならないので、もしやるとしたら……。

長野　60Hz版を全部作り直すしかないよ。大変だよ（笑）。

堀井　そういう話をTwitterで言ったらこの際2コマ出ればいいんじゃないかって結論になったんですよ。つまりは50コマを60コマにマッピングして出せばいいんじゃないかないかって。

長野　速度はそれで大丈夫なの？

堀井　どうとでもなる、ただカクつくだけ。

長野　同じコマ数がたまに入って。

堀井　このカクつきを許すか許せるかですね。

長野　それはできるの？

堀井　予想だけど出来ますね。

―話を解りやすく総合しますと50フレームの物を無理やり60フレームで動かすので、その代償として10フレーム分の不都合が起きるといった事で宜しいでしょうか。

堀井　60コマの間に同じコマが２コマづつ続く事が10回ある……結果カクつくという事ですね。

長野　速度は出るけどカクつくって事ね。

――『Power Strike II』は激しいシューティングなのでカクつきがあると困るプレイヤーもいそうですね。

堀井　実際にやってみてどこまで納得できるかの調整が今後の課題ですね。

■その他MSXゲームもあるかも？

―今回は読者の大多数がMSXユーザーだとしてお伺いしていますが、コンパイルの作品以外でも何かMSXでショットトリガーズに入れたいタイトルはありますでしょうか。

長野　『ヘルツォーク』があるよね。あのゲームPC-88で凄い遊んだけど元はMSX版らしいからね

堀井　他は『フィードバック』と……、長野さんは外山さんのゲーム好きだからなー。

―『フィードバック』はMSX2であそこまで『スペハリ』に近づけた力作ですね。テクノソフトのIPはセガさんが取得されたと聞いておりますので、もしかしたらあると考えてもいいのでしょうか？

堀井　セガさん次第ですね。

―ここに名指しで書いておきましょう。奥成さん、この記事を読んでいたらお願いします！

堀井　下村さんのお名前も出しておかないと駄目ですね（笑）。

松下　MSXといえば僕カシオが好きなんですよ。

長野　カシオといえば安いMSXを作っていた所だよね。

―最安値がMX-10で19800円ですね。

堀井　ただしメインRAMが最低限の8KB。

松下　当時良く行っていたダイクマのオモチャ売場には無く、電卓とか時計売場にカシオのMSXがあったんですね。僕の予想なんですけど、当時は玩具やマイコンの流通には乗せられず、更に

は本体を売る為にソフトも用意しなければならないという事情からあの味わい深い雑なゲームが多数生まれたと思っていて、それがカシオの魅力だと思います。
―多分コナミのゲームが元になっていますよね。
松下　そうそう。『グーニーズ』みたいなゲームを目指したいんだけど、何故か『妖怪屋敷』に（笑）。
―カシオはあの軽さが売りでしたよね。
松下　面白いのが安いプラスアルファが用意されているんですよ。『ハデスの紋章』は『魔城伝説』がベースなのですが、空気が無くなると死ぬんですよ。定期的に回復し続けなければならないと（笑）。
長野　マイナス要素じゃない。
松下　『エグゾイド-Z』は『スターフォース』の影響が強いのですが、変身できるロボットがこれまた頑張っていて（笑）。でも2重スクロールもしていて開発者の中に一人頑張った人がいたのかなあと思うと好きになっちゃいます。
―後期の方は技術力が上がってきましたよね。あとは『アイスワールド』は独自性が高くて面白いと思います。主人公のクッキー君はネズミと思ったら白くまなのもポイントで（笑）。
松下　カシオのゲーム出したいんですけど売れるかなあというのがポイントですね。
―オリジナルを集めて約20本セットでドンと。駄菓子感凄いですね（笑）。
松下　そういえば僕MSXのゲーム貰ったんですよ、10年位前に。
―多分僕があげたやつかもしれないです。
松下　あれやっぱり駒林さんですよね! 荷物の名前にコマって書いてあったのは覚えているんですよ。
―アルファ電子の方がMSXを欲しがるとなると送るしかないと思って送りましたね（笑）。
長野　一体どうなっているの（笑）。
松下　そこに『妖怪屋敷』とか入っていたのが印象的だったんですよ（笑）。その節はありがとうございました。カシオがそれ以降好きなので、売れるかはわかりませんが機会があれば僕は何かはやりたいですね。

この他にもゲームの話題で3時間以上盛り上がり、本当にゲームに対する愛情が伝わってくる濃密な時間でした。今後のエムツーさんに注目しよう!

MICOMSOFTスキャンコンバータ

XRGBシリーズ
FRAMEMEISTER / XPC-4

松下美衣子

XRGBシリーズ最速の低遅延を実現。HDMI出力に対応した新製品、FRAMEMEISTER(フレームマイスター)。

- ●高性能スケーラー搭載で処理遅延0.1フレーム未満を実現。
- ●ビデオ、Sビデオ、コンポーネントビデオ、21ピンRGBをHDMIに変換。
- ●HDMI→HDMIの解像度変換出力も可能。
- ●懐かしさを演出する疑似スキャンラインモード搭載。
- ●最新ファームウェアでPC-8800シリーズのアナログRGB信号に対応。

※別売のSELECTY21用直結ケーブルが必要です。

FRAMEMEISTER
本体価格(外税)　38,800円

XPCシリーズとXVGAシリーズを統合したデジタル対応後継機、XPC-4。

- ●15kHz、24kHz、31kHzのマルチスキャンモード搭載。
- ●出力端子はRCA(ビデオ)、S、D、DVI-D、ミニDSUBを装備。
- ●DSUB15ピン(二段)⇔ミニDSUB15ピン(三段)変換アダプタ付属。
- ●デジタルRGB・8色などの入力にも対応するオプション「XTTL-1」をご用意。

※XTTL-1は受注生産品です。

XPC-4
本体価格(外税)　43,800円

昔と今をむすぶ

マイコンソフト株式会社

〒541-0041 大阪市中央区北浜3-2-25 京阪淀屋橋ビル6階 電波新聞社内 06-6203-2827 http://www.micomsoft.co.jp/

4589686361026

価格：本体 1000円 +税

Printed in Japan